

Baldur's Gate : Édition Améliorée

*De la Maîtrise
de la Mêlée et de la Magie*

Table des matières

<i>Table des matières</i>	<i>2</i>
<i>Introduction aux règles d'AD&D®</i>	<i>14</i>
À propos du jeu Advanced Dungeons & Dragons®	14
Utilisation des règles d'AD&D dans Baldur's Gate	15
<i>Actions des personnages</i>	<i>16</i>
Déplacement	16
Dialogue	16
Combattre.....	16
Les effets de la fatigue	16
Les effets de l'encombrement	17
Les effets de l'ébriété	17
Les effets du poison	17
Les effets de la réputation et de l'alignement	18
La réputation	18
Alignement	19
Ajustements liés à des rencontres	20
Effets de la réputation sur les membres du groupe	21
<i>Combats dans Baldur's Gate.....</i>	<i>22</i>
Plus qu'un simple jeu de massacre	22
Tour d'initiative personnelle	22
Le facteur de vitesse	22
Le temps d'incantation	22
L'initiative	22
La classe d'armure	23
TACo.....	23
Le jet d'attaque.....	23
Coups et échecs critiques.....	24
Améliorer vos chances en combat	24
Modificateurs de Force	24
Objets magiques	24

Modificateurs de Dextérité pour les armes à distance	24
Armes à distance en combat : la cadence de tir	25
Lancer des sorts	25
Interruption des sorts	25
Jets de sauvegarde	25
Jet de sauvegarde contre la Paralysie, le Poison et la Mort	26
Jet de sauvegarde contre les Sceptres, Bâtons et Baguettes	26
Jet de sauvegarde contre la Pétrification et la Métamorphose	26
Jet de sauvegarde contre les Souffles	26
Jet de sauvegarde contre les Sorts	26
Modificateurs aux jets de sauvegarde	26
Moral	27
Effets des combats et rétablissement	27
Guérison et points de vie	27
Guérison naturelle	28
Guérison magique	28
Rappel à la vie	28
Paralysie	29
Poison	29
Points d'expérience et montée de niveau	30
Expérience de groupe	30
Points d'expérience pour les personnages multi-classés et à classes jumelées	30
Personnages multi-classés	30
Personnages à classes jumelées	30
Caractéristiques des personnages	32
Race	32
Humain	32
Nains	32
Elfes	32
Gnomes	32
Petites-personnes	33
Demi-elfes	33
Demi-orques	33
Scores de caractéristiques	34
Force	34
Dextérité	34
Constitution	34
Intelligence	34
Sagesse	34

Charisme	34
Classes	34
Combattants	35
Guerrier	35
Berserker (profil de Guerrier)	35
Tueur de magiciens (profil de Guerrier)	35
Kensai (profil de Guerrier)	36
Rôdeur	36
Archer (profil de Rôdeur)	37
Traqueur (profil de Rôdeur)	37
Belluaire (profil de Rôdeur)	38
Paladin	38
Cavalier (profil de Paladin)	39
Inquisiteur (profil de Paladin)	39
Chasseur de morts-vivants (profil de Paladin)	39
Chevalier Noir (profil de Paladin)	40
Barbare (profil de Paladin)	41
Prêtres	42
Clerc	42
Prêtre de Talos (profil de Prêtre)	42
Prêtre de Heaum (profil de prêtre)	42
Prêtre de Iathandre (profil de Prêtre)	43
Druide	43
Chaman (profil de Druide)	43
Métamorphie (profil de Druide)	44
Justicier (profil de Druide)	44
Moine	45
Roublards	47
Barde	47
Maître-James (profil de Barde)	47
Bouffon (profil de Barde)	48
Scalde (profil de Barde)	48
Voleur	48
Assassin (profil de Voleur)	49
Chasseur de primes (profil de voleur)	49
Bretteur (profil de voleur)	50
Magiciens	51

Mage	51
Mages spécialistes (profils de Mage)	51
Entropiste (profil de Mage)	52
Sorcier	52
Personnages multiclassés (non humains)	54
Guerrier/Voleur.....	54
Guerrier/Clerc	54
Guerrier/Druide	54
Guerrier/Mage	54
Guerrier/Mage/Clerc.....	54
Guerrier/Mage/Voleur	54
Mage/Clerc.....	55
Mage/Voleur	55
Clerc/Rôdeur	55
Voleur/Clerc	55
Alignements	56
Loyal Bon	56
Neutre Bon.....	56
Chaotique Bon	56
Loyal Neutre	56
Neutre (véritable).....	56
Chaotique Neutre	57
Loyal Mauvais	57
Neutre Mauvais.....	57
Chaotique Mauvais	57
Compétences martiales	58
Styles de combats	58
Style de combat Armes à deux mains	59
Style de combat Arme à une main	59
Style de combat à deux armes.....	59
Style de combat Arme et bouclier	59
Compétences d'armes	60
Capacités spéciales	61
Détection des pièges	61
Détection des portes secrètes.....	61
Métamorphose de Druide	61
Race ennemie	61
Dés de vie	61
Infravision.....	62
Imposition des mains	62
Connaissance	62

Résistance à la magie	63
Protection contre le mal	63
Lancer des sorts	63
Furtivité (Se cacher dans l'ombre/Déplacement silencieux) et attaque sournoise	63
Larcin (Vol à la tire, crochetage, désamorçage de pièges).....	63
Repousser les morts-vivants.....	63
<i>Magie et système de magie</i>	<i>64</i>
Sorts de magiciens.....	64
Sorts de prêtre	65
Écoles de magie	65
<i>Les sorts dans Baldur's Gate</i>	<i>67</i>
Nom	67
École	67
Portée.....	67
Durée	67
Temps d'incantation	67
Zone d'effet	67
Jet de sauvegarde.....	68
Description du sort.....	68
Sorts de mage : Niveau 1.....	68
Absorption mineure de Larloch (Nécromancie)	68
Amitié (Enchantement).....	68
Armure (Conjuration).....	69
Bouclier (Invocation).....	69
Cécité (Illusion)	69
Charme-personne (Enchantement).....	69
Familiier (Conjuration).....	70
Glisse (Conjuration).....	71
Hantise (Illusion).....	71
Identification (Divination)	71
Image réfléchie (Illusion)	72
Infravision (Divination).....	72
Mains Ardentes (Transmutation)	72
Orbe chromatique (Invocation)	72
Poigne électrique (Transmutation)	73
Projectile magique (Invocation)	73
Protection contre la pétrification (Abjuration)	74

Protection contre le mal (Abjuration)	74
Sommeil (Enchantement)	75
Toucher glacial (Nécromancie).....	75
Vapeur colorée (Transmutation).....	75
Sorts de mage : Niveau 2	76
Chance (Enchantement)	76
Connaissance des alignement (Divination).....	76
Déblocage (Transmutation)	76
Détection de l'invisibilité (Divination).....	77
Flèche acide de Melf (Conjuration)	77
Flou (Illusion).....	77
Force (Transmutation)	78
Horreur (Nécromancie).....	78
Image miroir (Illusion).....	78
Incinérateur d'Agannazar (Invocation)	79
Invisibilité (Illusion)	79
Mot de pouvoir : sommeil (Conjuration).....	80
Nuage puant (Invocation).....	80
Poussière scintillante (Conjuration).....	80
Rayon débilisant (Enchantement)	81
Résistance à la peur (Abjuration).....	81
Surdit�� (Illusion).....	81
Toile d'araign��e (Invocation).....	82
Toucher de la goule (N��cromancie).....	82
Vocaliser (Transmutation).....	82
Sorts de mage : Niveau 3	83
Annulation des protections (Abjuration).....	83
Armure fant��matique (Conjuration)	83
Boule de feu (Invocation)	83
Charme n��faste (Enchantement)	84
Clairvoyance (Divination)	84
Convocation de monstres I (Conjuration).....	84
D��livrance de la magie (Abjuration)	84
D��tection des illusions (Divination)	85
D��viation de sorts mineurs (Abjuration)	85
Dissipation de la magie (Abjuration)	86
��clair (Invocation)	86
Fl��che enflamm��e (Conjuration)	87
H��te (Transmutation).....	87
Immobilisation des morts-vivants (N��cromancie).....	88
Immobilisation des personnes (Enchantement).....	88
Invisibilit�� sur 3 m��tres (Illusion).....	89
Lenteur (Transmutation).....	89
Minuscules m��t��ores de Melf (Invocation, Transmutation).....	89

Non-détection (Abjuration)	90
Piège à crânes (Nécromancie).....	90
Protection contre le feu (Abjuration).....	90
Protection contre le froid (Abjuration).....	91
Protection contre les projectiles normaux (Abjuration)	91
Toucher vampirique (Nécromancie).....	91
Sorts de mage : Niveau 4.....	92
Arme enchantée (Enchantement)	92
Armure spirituelle (Nécromancie).....	92
Bouclier de feu (bleu) (Invocation, Transmutation).....	92
Bouclier de feu (rouge) (Invocation, Transmutation)	93
Champ de téléportation (Transmutation)	93
Confusion (Enchantement).....	93
Contagion (Nécromancie)	94
Convocation de monstres II (Conjuration).....	94
Délivrance de la malédiction (Abjuration).....	94
Émotion : Désespoir (Enchantement).....	94
Globe mineur d'invulnérabilité (Abjuration).....	95
Invisibilité majeure (Illusion)	95
Malédiction majeure (Enchantement)	96
Métamorphose (Transmutation)	96
Métamorphose d'autrui (Transmutation)	97
Mot secret (Abjuration)	97
Œil de magicien (Transmutation).....	97
Peau de pierre (Invocation).....	98
Progéniture d'araignée (Conjuration).....	98
Séquenceur mineur (Invocation).....	99
Sphère résistante d'Otiluke (Transmutation)	99
Tempête de glace (Invocation).....	99
Vision lointaine (Divination)	100
Sorts de mage : Niveau 5.....	100
Affaiblissement de la résistance (Abjuration, Transmutation).....	100
Animation des morts (Nécromancie).....	100
Bouclier de sort (Abjuration)	101
Brèche (Abjuration)	101
Chaos (Enchantement).....	101
Cône de froid (Invocation)	102
Conjuration d'un élémentaire d'air mineur (Conjuration)	102
Conjuration d'un élémentaire de feu mineur (Conjuration).....	102
Conjuration d'un élémentaire de terre mineur (Conjuration).....	103
Convocation de monstres III (Conjuration).....	103
Débilité mentale (Enchantement).....	103
Domination (Enchantement)	104
Feu solaire (Invocation)	104

Immobilisation des monstres (Enchantement)	104
Immunité contre les sorts (Abjuration)	105
Lame fantôme (Invocation)	105
Nuage mortel (Invocation)	105
Oracle (Divination)	106
Porte d'ombre (Illusion)	106
Protection contre l'acide (Abjuration)	106
Protection contre l'électricité (Abjuration)	107
Protection contre les armes normales (Abjuration)	107
Renvoi des sorts mineurs (Abjuration)	107
Sorts de prêtre : Niveau 1	108
Apaisement (Abjuration)	108
Armure de la foi (Abjuration)	108
Bénédictio (Conjuration)	108
Détection du mal (Divination)	109
Enchevêtrement (Transmutation)	109
Fatalité (Transmutation)	109
Pierre magique (Enchantement)	110
Protection contre le mal (Abjuration)	110
Soins des blessures légères (Nécromancie)	111
Sorts de prêtre : Niveau 2	111
Aide (Nécromancie/Conjuration)	111
Baie magique (Transmutation/Invocation)	112
Cantique (Conjuration)	112
Connaissance des alignements (Divination)	113
Détection des pièges (Divination)	113
Immobilisation des personnes (Enchantement)	114
Lame enflammée (Invocation)	114
Marteau spirituel (Invocation)	115
Peau d'écorce (Transmutation)	115
Puiser dans la puissance divine (Invocation)	115
Ralentissement du poison (Nécromancie)	116
Résistance au feu et au froid (Transmutation)	116
Silence sur 5 mètres (Transmutation)	116
Sorts de prêtres : Niveau 3	117
Animation des morts (Nécromancie)	117
Appel de la foudre (Transmutation)	117
Convocation d'insectes (Conjuration)	118
Délivrance de la paralysie (Abjuration)	118
Dissipation de la magie (Abjuration)	119
Flétrissure infernale (Nécromancie)	119
Force d'un seul (Transmutation)	120
Fourvoiement magique (Enchantement)	120

Glyphe de garde (Abjuration/Invocation).....	120
Guérison des maladies (Nécromancie).....	121
Immobilisation des animaux (Enchantement).....	121
Obstination bornée (Enchantement).....	121
Sainte punition (Nécromancie).....	122
Soins des blessures moyennes (Nécromancie).....	122
Zone d'air pur (Abjuration).....	123
Sorts de prêtre : Niveau 4	123
Action libre (Abjuration/Enchantement).....	123
Appel de créatures des bois (Conjuration).....	123
Blessures graves (Nécromancie).....	124
Domination mentale (Enchantement).....	124
Harmonie défensive (Enchantement).....	125
Manteau de terreur (Conjuration).....	125
Neutralisation du poison (Nécromancie).....	125
Poison (Nécromancie).....	126
Protection contre la foudre (Abjuration).....	126
Protection contre le mal sur 3 mètres (Abjuration).....	127
Protection contre le plan négatif (Abjuration).....	127
Restitution mineure (Nécromancie).....	127
Sainte puissance (Invocation).....	128
Soin des blessures graves (Nécromancie).....	128
Vision fointaine (Divination).....	128
Sorts de prêtre : Niveau 5	129
Blessures critiques (Nécromancie).....	129
Colonne ce feu (Invocation).....	129
Convocation d'animaux II (Conjuration).....	129
Force du champion (Transmutation).....	130
Fléau d'insectes (Conjuration).....	130
Guérison de masse (Nécromancie).....	130
Injonction majeure (Enchantement).....	131
Magie des vertueux (Transmutation).....	131
Mise à mort (Nécromancie).....	131
Ordres chaotiques (Enchantement).....	132
Peau de fer (Transmutation).....	132
Poussière de fée (Illusion).....	132
Rappel à la vie (Nécromancie).....	133
Répulsion des morts-vivants (Abjuration).....	133
Résistance à la magie (Transmutation).....	133
Soins des blessures critiques (Nécromancie).....	134
Vision véritable (Divination).....	134
Équipement.....	135
Armures.....	135

Armure de plates complète	135
Armure de plates	135
Armure feuilletée	135
Cotte de mailles.....	135
Armure de cuir cloutée	135
Armure de cuir.....	135
Boucliers	135
Grand bouclier	135
Écu	136
Rondache	136
Targe.....	136
Équipements divers	136
Amulettes.....	136
Anneaux	136
Bottes.....	136
Bracelets.....	136
Capes	136
Ceinturons	136
Colliers	137
Gantelets.....	137
Heaumes	137
Armes.....	138
Arcs	138
Arc court	138
Arc long.....	138
Arc long composé.....	138
Flèche	138
Armes à pointes	138
Fléau d'arme	138
Morgenstern	138
Épées courtes.....	138
Dague	138
Épée courte.....	139
Grandes épées	139
Épée longue.....	139
Épée à deux mains	139
Épée bâtarde	139
Haches.....	139
Hache de jet.....	139
Hache d'armes	139

Armes contondantes.....	140
Gourdin.....	140
Masse d'armes.....	140
Bâton.....	140
Marteau de guerre.....	140
Armes à projectiles.....	140
Arbalète.....	140
Carreau.....	140
Fronde.....	140
Pille.....	140
Fléchette.....	141
Dague de jet.....	141
Armes d'hast.....	141
Hallebarde.....	141
Lance.....	141
Objets magiques dans Baldur's Gate.....	142
Hache d'armes +2 : 'Hache d'armes de Mauletar'.....	142
Bottes de rapidité : 'Les Pattes du Guépard'.....	142
Bracelets de Défense CA 6 : 'Bracelets Pare-Mort'.....	142
Cape du Loup : 'Erreur de Relair'.....	142
Gantelets de Dextérité : 'Les Mains de Rixe'.....	142
Ceinturon de Franchise : 'Destructeur des Collines'.....	143
Heaume de Défense : 'Don de la Paix'.....	143
Arbalète légère de vitesse : 'La Faux des Armées'.....	143
Armure de Plates +1 : 'Armure de Plates de Fallorain'.....	143
Anneau de Protection +1 : 'Anneau des Princes'.....	143
Tableaux.....	144
Tableau 1a : Scores de Caractéristiques Physiques.....	144
Force.....	145
Ajustement attaque.....	145
Ajustement dégâts.....	145
Poids autorisé.....	145
Enfoncer (%).....	145
Dextérité.....	145
Ajustement projectiles.....	145
Ajustement CA.....	145

Constitution	145
Ajustement PV.....	145
Tableau 16 : Scores de Caractéristiques de l'Esprit.....	146
Intelligence.....	146
Apprentissage sort (%)	146
Nb max de sorts/niveau	147
Bonus connaissances	147
Sagesse	147
Bonus sorts.....	147
Bonus connaissances	147
Charisme	147
Ajustement réactions.....	147
Tableau 2 : Progression de l'expérience	148
Tableau 3 : Progression des dés de vie.....	148
Tableau 4 : Hiatus entropique	149

Introduction aux règles d'AD&D®

Mes amis, l'univers dans lequel vous vous aventurez est un monde bien étrange. Il y a quantité de choses à y découvrir, surtout si c'est votre première venue. La meilleure chose à faire dans ce cas est sans doute de commencer à compulsier certains des parchemins que divers sages ont réunis au fil des ans et que j'ai rassemblés et librement corrigés afin de gagner du temps et de vous permettre de les consulter à loisir. Compiler et corriger des documents représentent cependant des activités bien arides... Tellement arides d'ailleurs que j'éprouve le besoin urgent de me désaltérer. Je serai bientôt de retour, dès que j'aurai avalé une goutte d'eau-de-vie Saerloonienne à l'auberge du Heaume et de la Cape. En attendant, bonne lecture et bon amusement !

Si vous souhaitez en savoir davantage sur la manière de jouer à Baldur's Gate, je vous recommande la lecture du "Guide Utilisateur". Vous y apprendrez comment les règles sont appliquées, tandis qu'ici vous explorerez plutôt les fondations. Si Volo a apporté plus d'attention aux faits qu'à sa bière, bien sûr.

-Elminster

Au moins je sais comment profiter des bonnes choses de la vie, mon magicien d'ami !

-Volo

À propos du jeu Advanced Dungeons & Dragons®

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

Vous n'avez pas besoin de connaître toutes les règles d'AD&D pour jouer à Baldur's Gate (l'ordinateur s'en charge pour vous), mais cela peut vous aider. Ainsi, la plupart des règles du jeu AD&D ont été résumées, et les ajustements réalisés pour Baldur's Gate expliqués.

Notez que dans le cadre de l'Édition Améliorée, de nombreuses règles de Baldur's Gate II ont été incluses dans ce premier volet et sont donc décrites dans ce manuel.

Utilisation des règles d'AD&D dans Baldur's Gate

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

Le tour d'initiative dure six secondes, ce qui représente une réduction par dix du temps du tour dans les règles du jeu AD&D (qui dure 60 secondes). Ceci est en cohérence avec la réduction du temps de jeu global.

En outre, vous pouvez mettre l'action en pause (et la reprendre) à tout moment en appuyant sur la barre espace (pour les utilisateurs de PC et Mac uniquement) ou en cliquant sur l'horloge en bas à gauche de l'écran. Lorsque la partie est en pause, vous pouvez donner des ordres à vos personnages puis reprendre la partie normalement. Cette fonction de pause permet aux partisans de combats au tour par tour de jouer de cette façon. Cela permet également de simplifier les batailles les plus épiques, laissant le temps aux joueurs de réfléchir à leurs actions et tactiques.

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

Actions des personnages

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

Déplacement

Dans Baldur's Gate, la vitesse de déplacement des personnages est constante. Vos personnages peuvent se déplacer plus vite grâce à un sort de Hâte ou en portant certains équipements. Vous pouvez sélectionner tout votre groupe et le déplacer en formation comme décrit dans le 'Guide de Survie de la Côte des Épées'.

Dialogue

Si vous anéantissez tout ce qui se trouve sur votre chemin, vous finirez par avoir des ennuis. Pour commencer, vous n'arriverez jamais à mener à terme les quêtes du jeu si vous tuez tout le monde : il ne restera plus personne pour vous donner les indications nécessaires. De plus, au fil du temps, votre réputation sera si basse que les soldats vous attaqueront systématiquement à vue. Vous n'y survivrez pas.

Parfois, parler est la meilleure chose à faire, qu'il s'agisse d'engager une banale conversation, d'après négociations, un aimable échange de rumeurs ou encore des menaces intimidantes. Tous ceux que vous rencontrez, humain ou autre, n'ont pas forcément l'intention de vous tuer. Aide surgira souvent sous les formes les plus inattendues. C'est pourquoi vous gagnerez souvent à prendre le temps de discuter avec les individus (ou les créatures...).

Combattre

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

Les effets de la fatigue

Vos personnages doivent se reposer régulièrement, à la fois pour mémoriser les sorts et pour recouvrer leurs forces. S'ils commencent à se plaindre de la fatigue, il serait prudent de s'arrêter et d'établir un camp pour la nuit. Consultez toutes les pages concernant les sorts des prêtres ou mages et, après avoir choisi les sorts que vous souhaitez mémoriser, cliquez sur l'icône de repos. Vous vous reposerez pendant huit heures, à moins que votre sommeil ne soit interrompu, et vous vous réveillerez en pleine forme. Si des membres de votre groupe ont été blessés, ils récupéreront quelques points de vie à chaque fois qu'ils se reposeront.

Les personnages peuvent agir avec une efficacité maximale pendant 24 heures de jeu (soit 2 heures en temps réel). Passé ce délai, les personnages commenceront à se plaindre de la fatigue et, toutes les 4 heures suivant ces 24 heures, le joueur recevra une pénalité de chance de -1 (-1 à tous les jets). Dès que les personnages se reposent, toutes leurs pénalités sont supprimées.

Remarque : les personnages qui se reposent dans des chambres louées dans des auberges récupéreront plus ou moins de points de vie en fonction de la qualité de la chambre.

Les effets de l'encombrement

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

Les effets de l'ébriété

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

En fait, j'ai déjà vu des confrères d'une constitution héroïque boire apparemment à l'infini sans souffrir d'aucun effet visible.

-Oolo

Peut-être que 'héroïque' n'est pas le terme le plus approprié dans ce cadre.

-Elminster

Les effets du poison

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

Les effets de la réputation et de l'alignement

La réputation

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

Réputation	Tuer un innocent	Blessier un innocent	Voler	Tuer un soldat du Poing Enflammé	Faire un don à un temple*
20 (héros)	-10	-2	-1	-10	-
19	-10	-2	-1	-10	-
18	-9	-2	-1	-9	-
17	-8	-1	-1	-9	+1 (5000)
16	-7	-1	-1	-9	+1 (2500)
15	-6	-1	-1	-8	+1 (2000)
14	-5	-1	-1	-8	+1 (1500)
13	-5	-1	-1	-7	+1 (1200)
12	-5	-1	-1	-7	+1 (900)
11	-4	-1	-1	-6	+1 (700)
10 (départ)	-4	-1	-1	-6	+1 (500)
9	-3	-1	-1	-5	+1 (400)
8	-2	-1	0	-5	+1 (300)
7	-2	-1	0	-4	+1 (200)
6	-2	-1	0	-3	+1 (400)
5	-2	-1	0	-2	+1 (500)
4	-1	0	0	-1	+1 (1000)
3	-1	0	0	-1	+1 (1000)
2	-1	0	0	-1	+1 (1200)
1 (scélérat)	0	0	0	0	+1 (1500)

* Les nombres entre parenthèses indiquent la somme en pièces d'or à donner aux temples pour obtenir une augmentation de réputation.

Alignement

L'alignement n'a pas autant d'effet que la réputation sur le jeu. L'alignement de départ d'un personnage détermine sa réputation initiale, comme le montre le tableau ci-dessous. L'alignement détermine la personnalité de votre personnage et ce qu'il représente. Sa réputation est l'application concrète de ses croyances. Si votre réputation ne correspond pas à votre alignement, votre personnage en subira probablement les conséquences. Les personnages qui se joignent à votre groupe peuvent approuver ou non sa réputation actuelle en fonction de leur propre alignement.

Alignement	Réputation initiale
Loyal Bon	12
Neutre Bon	11
Chaotique Bon	11
Loyal Neutre	10
Neutre	10
Chaotique Neutre	10
Loyal Mauvais	9
Neutre Mauvais	9
Chaotique Mauvais	8

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

Notez que les Chevaliers Noirs, un profil de la classe des paladins, ne sont pas soumis à ces contraintes et peuvent avoir une réputation aussi basse qu'ils le souhaitent.

Ajustements liés à des rencontres

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

Remarque pour les imprudents : Certains sorts améliorent artificiellement le charisme de votre groupe, comme les sorts de Charme. Cependant, ces sorts altèrent tellement les perceptions de la cible qu'ils peuvent par la suite oublier les accords passés avec vous. Dès que le sort cessera d'agir, ils vous deviendront également hostiles ; vous devez donc choisir vos cibles avec soin, car vous pourriez de cette manière vous bloquer des quêtes que vous auriez sinon pu terminer.

Réputation	Effet
20 (héros)	Le groupe reçoit un ajustement de réaction de +4
18-19	Le groupe reçoit un ajustement de réaction de +3
16-17	Le groupe reçoit un ajustement de réaction de +2
14-15	Le groupe reçoit un ajustement de réaction de +1
8-13	Pas d'ajustement
7	Le groupe reçoit un ajustement de réaction de -1
6	Le groupe reçoit un ajustement de réaction de -2
5	Le groupe reçoit un ajustement de réaction de -3. Chaque fois que le groupe entre dans une nouvelle zone, il y a 10% de chances qu'un groupe de mercenaires du Poing Enflammé apparaisse et engage le combat.
4	Le groupe reçoit un ajustement de réaction de -4. Chaque fois que le groupe entre dans une nouvelle zone, il y a 20% de chances qu'un groupe de mercenaires du Poing Enflammé apparaisse et engage le combat.
3	Le groupe reçoit un ajustement de réaction de -5. Chaque fois que le groupe entre dans une nouvelle zone, il y a 30% de chances qu'un groupe de mercenaires du Poing Enflammé apparaisse et engage le combat.
2	Le groupe reçoit un ajustement de réaction de -6. Chaque fois que le groupe entre dans une nouvelle zone, il y a 50% de chances qu'un groupe de mercenaires du Poing Enflammé apparaisse et engage le combat.
1 (scélérat)	Le groupe reçoit un ajustement de réaction de -7. Chaque fois que le groupe entre dans une nouvelle zone, un groupe de mercenaires du Poing Enflammé apparaît et engage le combat.

Effets de la réputation sur les membres du groupe

Chacun des membres du groupe dispose de cinq états différents déterminés par son alignement. Ces états sont 'Heureux', 'Neutre', 'Malheureux', 'Fâché' et 'À bout'. Chacun de ces états correspond aux quatre différentes répliques de dialogue dont disposent les personnages (c'est-à-dire qu'un personnage ne se plaindra pas si il ou elle est heureux/heureuse, mais si le personnage n'est pas content, vous l'entendrez se plaindre). Le tableau ci-dessous montre l'influence de la réputation du groupe sur l'état des membres en fonction de leur alignement.

Réputation	Bon	Neutre	Mauvais
20	Heureux	Heureux	À bout
19	Heureux	Heureux	À bout
18	Heureux	Heureux	Fâché
17	Heureux	Heureux	Fâché
16	Heureux	Heureux	Fâché
15	Heureux	Neutre	Malheureux
14	Heureux	Neutre	Malheureux
13	Heureux	Neutre	Malheureux
12	Neutre	Neutre	Neutre
11	Neutre	Neutre	Neutre
10	Neutre	Neutre	Neutre
9	Neutre	Neutre	Neutre
8	Malheureux	Neutre	Neutre
7	Malheureux	Neutre	Neutre
6	Malheureux	Neutre	Heureux
5	Fâché	Malheureux	Heureux
4	Fâché	Malheureux	Heureux
3	Fâché	Fâché	Heureux
2	À bout	Fâché	Heureux
1	À bout	À bout	Heureux

Une vie heureuse est une bonne vie !

-Oolo

Combats dans Baldur's Gate

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

Plus qu'un simple jeu de massacre

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

Tour d'initiative personnelle

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

Le facteur de vitesse

Les facteurs de vitesse ont une valeur comprise entre 1 et 10 correspondant à $1/10^{\text{ème}}$ d'un tour et à $10/10^{\text{ème}}$ d'un tour pour un personnage pouvant attaquer une seule fois par tour.

Le temps d'incantation

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

Initiative

Initiative dépend des capacités d'un personnage, de la situation et de la chance. Dans Baldur's Gate, l'initiative est utilisée comme une fonction aléatoire déterminant avec quelle

rapidité un personnage va lancer une attaque ou un sort. C'est en fait un ajustement léger au temps d'incantation des sorts et au facteur de vitesse des armes.

La classe d'armure

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

TACo

Le TACo est la contraction de 'Toucher une Armure de Classe 0'. C'est le résultat qu'un personnage, un PNJ ou un monstre doit obtenir à son jet d'attaque pour toucher une cible ayant une classe d'armure de 0. Le TACo varie selon la classe et le niveau du personnage. Cette valeur peut servir à calculer le chiffre nécessaire pour toucher n'importe quelle classe d'armure.

Le jet d'attaque

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

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

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

Il faut avouer que c'est un système plutôt draconien pour déterminer si un ennemi doit vivre ou mourir, mais pas sans une certaine touche d'élégance.

-Volo

Coups et échecs critiques

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

Améliorer vos chances en combat

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

Modificateurs de Force

La Force d'un personnage peut influencer sur le résultat du jet de dé, tant pour la chance de toucher que pour les dégâts infligés. Ce modificateur est toujours appliqué pour les combats au corps à corps et les attaques avec des projectiles lancés (une dague ou une hache).

Objets magiques

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

Notez qu'en revanche vous ne pouvez équiper plusieurs objets ayant des bonus similaires, comme deux anneaux de protection ou un anneau de protection et une armure +1.

Modificateurs de Dextérité pour les armes à distance

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

Armes à distance en combat : la cadence de tir

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

Lancer des sorts

Les mages et les prêtres sont soumis aux mêmes règles pour l'utilisation des sorts. Pour lancer un sort, il faut d'abord que le personnage l'ait mémorisé, sinon il ne peut pas l'utiliser. (Les sorciers sont une exception à cette règle et peuvent lancer tous leurs sorts connus sans avoir à les mémoriser.) Le lanceur de sort doit être capable de parler (donc ne pas être sous l'effet d'un sort de Silence ou bâillonné) et pouvoir bouger les bras (Il ne doit pas être paralysé ou immobilisé, par exemple). Si le sort est ciblé sur un individu, un endroit ou une chose, le lanceur doit pouvoir voir sa cible. Il ne suffit pas de vouloir lancer une boule de feu à 50 mètres devant soi dans les ténèbres, le lanceur de sorts doit être capable de voir le point d'impact et le parcours qui le sépare de ce point. Une fois l'incantation entamée, le personnage ne doit plus se déplacer.

Remarque : Si vous souhaitez qu'un lanceur de sort n'utilise pas un sort déjà sélectionné, mais avant qu'une cible n'ait été désignée, vous pouvez effectuer un clic droit pour annuler le sort et il ne sera pas effacé de la mémoire du personnage.

Pour les joueurs avec écran tactile, vous pouvez annuler le sort en cliquant sur une cible non valide, comme le cadre de l'interface, ou sur un autre bouton d'action.

Interruption des sorts

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

Jets de sauvegarde

Les jets de sauvegarde déterminent la résistance d'un personnage à certaines attaques spéciales comme le poison, la magie et les attaques qui affectent le corps et l'esprit. La valeur d'un jet de sauvegarde d'un personnage fonctionne de la même manière que le TACo ; Quand un personnage fait un jet de sauvegarde, ce personnage doit faire un jet supérieur à sa valeur de référence (certains sorts ou effets peuvent induire une pénalité ou accorder un bonus à ce jet). Les valeurs de référence des jets de sauvegarde d'un personnage s'améliorent au fil des niveaux.

Un jet de sauvegarde réussi permet de réduire ou d'annuler les effets d'un sort ou d'une attaque. Certains sortilèges (les sorts de protection, par exemple) augmentent de manière conséquente les chances de réussir un jet de sauvegarde contre certaines attaques spécifiques. Les jets de sauvegarde ci-dessous ont été listés par ordre de priorité, de la plus forte à la plus faible. Un sort ayant pour effet la paralysie, par exemple, entraînera un jet de sauvegarde contre la paralysie, tandis qu'une baguette de pétrification utilisera un jet de sauvegarde contre les baguettes.

Jet de sauvegarde contre la Paralysie, le Poison et la Mort

Ce jet est utilisé quand un personnage est affecté par une attaque paralysante (quelle que soit la source), par du poison (de n'importe quelle virulence) ou par certains sorts et objets magiques qui provoqueraient une mort instantanée (comme indiqué dans la description du sort ou de l'objet).

Jet de sauvegarde contre les Sceptres, Bâtons et Baguettes

Comme son nom l'indique, ce jet est utilisé quand un personnage est soumis aux effets d'un sceptre, d'un bâton ou d'une baguette, sauf si un autre type de jet de sauvegarde d'une plus grande priorité est requis.

Jet de sauvegarde contre la Pétrification et la Métamorphose

Ce jet est utilisé si un personnage est transformé en pierre (pétrifié) ou métamorphosé par un monstre, un sort ou un objet magique.

Jet de sauvegarde contre les Souffles

Ce jet est utilisé contre des monstres dotés d'attaques de souffles, comme le souffle puissant des dragons.

Jet de sauvegarde contre les Sorts

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

Modificateurs aux jets de sauvegarde

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

- Les objets magiques comme les capes et les anneaux de protection donnent des bonus aux jets de sauvegarde d'un personnage.
- Les armures magiques octroient un bonus aux jets de sauvegarde uniquement si ce jet est effectué contre un effet physique, normal ou magique.
- Certains sorts et objets magiques spécifiques peuvent affecter les jets de sauvegarde

en bien ou en mal. Certains sorts obligent une victime à effectuer un jet de sauvegarde avec des pénalités, ce qui rend ces sorts encore plus dangereux (vous trouverez des informations plus précises dans la description des sorts, ci-dessous).

Moral

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

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

Effets des combats et rétablissement

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

Guérison et points de vie

Lorsqu'un personnage est blessé, le joueur voudra probablement le soigner. Les personnages peuvent être soignés par des moyens naturels ou magiques. La guérison naturelle est lente, mais tous les personnages peuvent en bénéficier, quelle que soit leur classe. La guérison

magique dépend de la présence (ou de l'absence) de personnes capables de lancer des sorts ou des formules magiques. La guérison permet aux personnages de se remettre de leurs blessures dans la limite du maximum de points de vie dont ils disposent.

Remarque : certains sorts de nécromancie ou certaines capacités spéciales peuvent augmenter les points de vie au-delà de ce maximum, mais seulement pour une durée limitée.

Guérison naturelle

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

Une bonne raison de se reposer dans une auberge !

-Oolo

Guérison magique

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

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

Rappel à la vie

Les sorts de soins n'ont aucun effet sur les morts. Ils doivent être ramenés à la vie grâce aux sorts (ou à des objets magiques) de Rappel à la vie ou de Résurrection. Un personnage tout juste ressuscité sera faible, avec un seul point de vie, et nécessitera des soins supplémentaires avant de pouvoir rejoindre le combat. Si vos personnages ne sont pas capables de lancer un tel sort, vous pourrez faire appel aux services d'un temple voisin moyennant un petit pourboire.

"Petit" est, bien entendu, un terme tout relatif. J'ai constaté que plus vous êtes célèbre et plus les prêtres s'attendent à un pourboire important pour votre résurrection !

- Oolo

De l'or est un faible prix à payer pour une seconde, troisième ou septième chance.

- Elminster

Paralyse

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

Poison

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

Points d'expérience et montée de niveau

Chaque fois qu'un individu part à l'aventure, il en tire une expérience. Il peut en apprendre davantage sur ses limites physiques, rencontrer une créature inconnue, essayer un nouveau sort ou comprendre un peu mieux son environnement. Cela lui permet d'approfondir ses connaissances, d'améliorer ses compétences, d'apprendre de nouveaux sorts et surtout de gagner de nouveaux points de vie supplémentaires.

Cet apprentissage est symbolisé par le gain de points d'expérience (XP). Ces points d'expérience englobent une quantité de facteurs, comme une meilleure confiance en soi, des exercices physiques, la perspicacité et l'entraînement quotidien. Quand un personnage accumule suffisamment de points d'expérience pour passer à un niveau supérieur, ces facteurs se concrétisent à travers des améliorations mesurables des capacités du personnage. Ce qui est affecté par ces gains de niveau et la rapidité à laquelle on progresse dépend de la classe du personnage.

Expérience de groupe

Les points d'expérience dépendent des activités des personnages et sont généralement liés aux objectifs de leurs aventures. Tous les personnages, au cours d'une expédition, gagnent des points d'expérience en surmontant des obstacles ou en vainquant leurs ennemis. Le gain de points d'expérience lié aux monstres abattus ou aux quêtes accomplies est divisé équitablement entre chaque membre du groupe.

Points d'expérience pour les personnages multi-classés et à classes jumelées

Personnages multi-classés

Les personnages multi-classés (toutes races sauf les humains) choisissent plus d'une classe lors de leur création. Ils progressent dans deux ou trois classes tout au long de leur carrière et peuvent utiliser les capacités de toutes leurs classes quand ils le souhaitent. En conséquence, leurs points d'expérience sont répartis entre leurs différentes classes et ils progressent dans chaque profession selon la grille des points d'expérience pour chacune d'elles. (Ces tableaux se trouvent à la fin de ce guide.)

Personnages à classes jumelées

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

Les capacités qui sont accessibles aux personnages multi-classés ou à classes jumelées sont indiquées par les boutons au bas de l'interface principale. Cependant, il y a une restriction dans l'utilisation de ces capacités, que ce soit pour les personnages multi-classés ou à classes jumelées : s'ils portent une armure ou utilisent une arme qui n'est pas autorisée par une de leurs classes, certaines capacités ne seront pas utilisables (grisées) jusqu'à ce qu'ils ôtent leur armure ou cessent d'utiliser l'arme interdite.

Caractéristiques des personnages

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

Race

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

Humain

Les humains constituent la race prédominante sur Féérune, c'est elle qui règne sur la plupart des empires et royaumes les plus importants des Royaumes Oubliés. C'est aussi la plus sociable et la plus tolérante des races, les petites-personnes mis à part. La seule caractéristique particulière que possèdent les humains est celle de pouvoir choisir n'importe quelle classe et de pouvoir avoir une classe jumelée. Les humains ne peuvent être multi-classés.

Nains

Les nains sont petits et trapus, facilement identifiables par leur taille et silhouette. Ils ont des joues rougeaudes, des yeux foncés et des cheveux noirs. Bien qu'il y ait des exceptions, ils ont tendance à être bornés et taciturnes. Ils bénéficient des caractéristiques suivantes :

- Bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre la Paralyse, le Poison, la Mort, les Sceptres, les Bâtons, les Baguettes et les Sorts
- Bonus supplémentaire aux jets de sauvegarde dû à leur forte constitution
- Infravision
- Constitution +1, Dextérité -1, Charisme -2

Elfes

Les elfes sont généralement plus petits et plus élancés que les humains et sont dotés de traits délicats. Leur voix est mélodieuse. On les considère souvent comme insouciantes et distantes. Les elfes ont les caractéristiques suivantes :

- Résistance de 90% aux sorts de charme et de sommeil
- Infravision
- Bonus de -1 au JACO avec les arcs et les épées longues
- Dextérité +1, Constitution -1

Gnomes

De la même famille que les nains, les gnomes sont plus petits que leurs lointains cousins. Les gnomes, comme ils le soulignent fièrement, sont également moins rondelets que les nains. La

plupart ont un teint sombre ou une peau brune, des cheveux blancs et un gros nez. Les gnomes ont les caractéristiques suivantes :

- Bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les Sceptres, les Bâtons, les Baguettes et les Sorts
- Bonus supplémentaire aux jets de sauvegarde dû à leur forte constitution
- Infravision
- Intelligence +1, Sagesse -1

Petites-personnes

Les petites-personnes sont petits et généralement grassouillets. Ils ressemblent à des petits humains. Leur visage est rond, large et souvent rougeaud. Leurs cheveux sont bouclés et le dessus de leurs pieds est couvert de poils drus. Les petites-personnes ont les caractéristiques suivantes :

- Bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre la Paralysie, le Poison, la Mort, les Sceptres, les Bâtons, les Baguettes et les Sorts
- Bonus supplémentaire aux jets de sauvegarde dû à leur forte constitution
- Bonus de -1 au TACO avec les frondes
- Dextérité +1, Force -1, Sagesse -1

Demi-elfes

Les demi-elfes mêlent le sang elfe et le sang humain. Ce sont des individus particulièrement beaux, combinant le meilleur des deux races. Ils ont la curiosité, l'inventivité et l'ambition de leurs ancêtres humains. Des elfes, ils tiennent le raffinement, l'amour de la nature et les goûts artistiques. Ils ont les caractéristiques suivantes :

- Résistance de 30% aux sorts de charme et de sommeil
- Infravision

Demi-orques

Les demi-orques sont nés de l'union d'humains et d'orques. Ils sont aussi grands que des humains mais un peu plus lourds à cause de leur robuste constitution. Leur teint verdâtre, leur front proéminent, leurs dents apparentes et les poils drus qui couvrent leur corps font que leurs origines sont évidentes. Les demi-orques sont réputés pour leur force. Ils ont les caractéristiques suivantes :

- Force +1, Constitution +1
- Intelligence -2

Les demi-orques sont d'excellents guerriers... mais ils n'ont pas beaucoup de conversation.

-Volo

Scores de caractéristiques

Les caractéristiques sont les six traits naturels qui définissent un personnage. Les tableaux à la fin de ce manuel détaillent les bonus et pénalités associés aux caractéristiques.

Force

La Force représente la puissance musculaire et la résistance d'un individu. C'est une caractéristique indispensable aux combattants (à l'exception des Rôdeurs et Paladins).

Dextérité

La Dextérité mesure la coordination, l'agilité, les réflexes et le sens de l'équilibre d'un personnage. C'est une caractéristique indispensable aux roubards (à l'exception des Bardes).

Constitution

La Constitution représente la robustesse, la forme physique, la santé et la résistance physique d'un personnage aux blessures et aux maladies. C'est une caractéristique indispensable aux rôdeurs.

Intelligence

L'Intelligence représente la mémoire d'un personnage, sa capacité de raisonnement et d'apprentissage. C'est une caractéristique indispensable aux magiciens.

Sagesse

La Sagesse représente le sens commun et la capacité de jugement d'un personnage. C'est une caractéristique indispensable aux prêtres (à l'exception des Druides).

Charisme

Le Charisme représente le magnétisme personnel, la capacité d'un personnage à convaincre et à diriger. C'est une caractéristique importante pour les druides, les bardes et les paladins, mais tous les personnages tireront bénéfice d'un haut score en Charisme.

Classes

La classe d'un personnage correspond à sa profession ou à sa carrière. C'est ce à quoi il s'est entraîné en grandissant. Les classes de personnages sont réparties en quatre groupes généraux : combattant, magicien, prêtre et roubard. Au sein de chaque groupe, on trouve plusieurs classes similaires. La plupart de ces classes se décomposent en profils, qui correspondent à des spécialisations.

Seuls les non-humains peuvent se multi-classer, les humains peuvent en revanche choisir une classe jumelée plus tard dans le jeu. Les personnages multi-classés ne peuvent choisir de profils (à l'exception des gnomes qui peuvent multi-classer en tant qu'Illusionnistes), et les personnages à classes jumelées ne peuvent choisir de profil pour leur seconde classe.

Combattants

Guerrier

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

Caractéristiques de classe :

- Peut porter tous les types d'armures et utiliser toutes les armes
- Peut atteindre le niveau de Grand Maîtrise (5 points) avec tout type d'arme
- Dés de vie : d10

Berserker (profil de Guerrier)

Il s'agit d'un guerrier à l'écoute de sa partie animale et qui, durant le combat, peut atteindre un état d'esprit qui lui permet de se battre plus longtemps, plus durement, et plus sauvagement qu'un humain ne pourrait le faire normalement. Les berserkers ont tendance à être issus de cultures barbares, et il peut très bien s'agir d'un choix conscient du guerrier au cours de son apprentissage..

Avantages :

- Peut utiliser la 'Furie' une fois par jour par tranche de 4 niveaux.
 - **Furie** : Cet état dure 60 secondes. Sous Furie, le berserker gagne +2 au toucher, +2 aux dégâts, -2 à la Classe d'Armure, et devient immunisé aux Charmes, aux Immobilisations, à la Confusion, à la Terreur, à la Débilité, au Labyrinthe, à l'absorption de niveaux, à l'Emprisonnement, à l'Étourdissement et au Sommeil. Il gagne également 15 points de vie temporaires, qui sont retirés à la fin de la Furie, ce qui peut entraîner la mort du personnage.

Inconvénients :

- Essoufflement après la Furie : -2 au toucher, -2 aux dégâts et +2 à la Classe d'Armure.
- Ne peut se spécialiser dans les armes à distance.

Tueur de magiciens (profil de Guerrier)

Ce guerrier a reçu un entraînement spécifique de ses pairs, qui lui permet d'exceller dans la traque et l'attaque des lanceurs de sorts de toutes sortes.

Avantages :

- Le lanceur de sort ciblé se voit appliquer une probabilité de 10 % cumulatifs de rater ses incantations à chaque coup.
- Gain de 1 % de Résistance Magique par niveau.

Inconvénients :

- Ne peut pas utiliser d'objets magiques autres qu'armures et armes.

Kensai (profil de Guerrier)

Connu aussi sous le nom de 'Seigneur de l'épée', ce guerrier s'entraîne pour ne plus faire qu'un avec son arme. Il est d'une terrible efficacité, rapide et entraîné pour combattre sans être encombré. (Remarque : En dépit de ce nom, un Kensai peut utiliser n'importe quelle arme de mêlée.)

Avantages :

- Bonus de +1 au toucher et aux dégâts tous les 3 niveaux.
- Bonus de - 2 à la Classe d'Armure.
- Bonus de -1 au facteur de vitesse tous les 4 niveaux.
- Peut utiliser la capacité 'Kai' une fois par jour tous les 4 niveaux d'expérience (il peut l'utiliser une fois au premier niveau)
 - **Kai** : cette capacité dure 10 secondes et toutes les attaques, pendant cette période, infligent le maximum de dégâts.

Inconvénients :

- Ne peut utiliser d'armes à distance.
- Ne peut porter d'armure.
- Ne peut porter de gantelets ou de bracelets.

Rôdeur

Le rôdeur est un guerrier et un chasseur qui maîtrise les armes et possède une grande connaissance de la forêt. Un rôdeur protège et guide les voyageurs égarés et les paysans. Il doit avoir une Force et une Sagesse au-dessus de la moyenne pour survivre.

Caractéristiques de classe :

- Peut porter tout type d'armure et utiliser toutes les armes
- Ne peut aller au delà de la spécialisation dans une arme donnée
- Est spécialiste (2 points) dans le style 'Deux Armes'
- Peut se spécialiser (2 points) dans tous les styles de combat et devenir maître (3 points) dans le style 'Deux Armes'
- Peut choisir une race ennemie qui lui donne un bonus de +4 à ses jets d'attaque et de dégâts contre ce type d'ennemi
- Peut utiliser 'Charme Animal' une fois par jour par tranche de 2 niveaux (démarré au niveau 1 avec une utilisation)
- Peut utiliser la compétence de furtivité s'il ne porte pas d'armure au delà de l'armure de cuir cloutée

- Peut lancer des sorts de druide à partir du niveau 8
- Dés de vie : d10

Archer (profil de Rôdeur)

Maître au tir à l'arc, il est capable de réussir les tirs les plus précis et les plus difficiles. Mais pour devenir aussi efficace avec un arc, l'archer a dû négliger certaines des capacités classiques des guerriers.

Avantages :

- +1 au toucher et aux dégâts avec les armes à distance par tranche de 3 niveaux d'expérience.
- Gagne tous les 4 niveaux la possibilité de tirer un trait ajusté une fois par jour.
 - **Trait Ajusté :** Quand il utilise cette capacité, tout tir effectué dans les 10 secondes qui suivent a les effets suivants, selon le niveau de l'Archer :
 niveau 4 : -1 au TACo de la cible.
 niveau 8 : -1 aux jets de sauvegarde contre les sorts de la cible.
 niveau 12 : -1 en Force de la cible.
 niveau 16 : +2 aux dégâts.

Inconvénients :

- L'Archer ne peut pas se spécialiser dans les armes de mêlée.
- Il ne peut pas porter d'armure métallique.

Traqueur (profil de Rôdeur)

Le Traqueur est toujours à la recherche de renseignements, à l'aise aussi bien en ville que dans la nature. Les Traqueurs sont des espions, des informateurs, des enquêteurs ; ils sont les rois du camouflage et de la furtivité, ce qui en fait des adversaires mortels.

Avantages :

- +20 % en Furtivité.
- Peut réaliser des attaques sournoises, mais plus faibles que celles du Voleur :
 - * Niveau 1-8 : x2
 - * Niveau 9-16 : x3
 - * Niveau 17+ : x4
- Accès à trois sorts de magiciens à partir du 12ème niveau : 'Hâte', 'Protection contre les projectiles normaux' et 'Déviation de sorts mineure'.

Inconvénients :

- Ne peut pas porter d'armure plus épaisse que celle de cuir clouté.

Belluaire (profil de Rôdeur)

Ce type de Rôdeur est un solitaire, rarement à l'aise en milieu urbain. Il a une affinité naturelle avec les animaux : ce sont ses amis et ses frères d'armes, avec lesquels il entretient une forme limitée de communication télépathique.

Avantages :

- +15 % en Furtivité.
- Peut lancer le sort 'Convocation d'animaux I' au niveau 8.
- Peut lancer le sort 'Convocation d'animaux II' au niveau 10.
- Peut lancer le sort 'Convocation d'animaux III' au niveau 12.

Inconvénients :

- Ne peut pas utiliser d'armes métalliques (comme les épées, hallebardes, marteaux...).
- Ne peut porter d'armure supérieure à l'armure de cuir cloutée.

Paladin

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

Caractéristiques de classe :

- Peut porter tout type d'armure et utiliser toutes les armes
- Ne peut aller au-delà de la spécialisation dans une arme donnée
- Peut se spécialiser (2 points) dans tous les styles de combat
- Peut lancer le sort 'Imposition des Mains' une fois par jour pour soigner une cible de 2 points de vie par niveau du Paladin
- Peut lancer une 'Détection du Mal' une fois par jour par niveau (démontre avec trois utilisations au premier niveau)
- Peut lancer une 'Protection contre le Mal' une fois par jour pour chaque niveau (démontre avec une utilisation au premier niveau)
- Peut 'Repousser les morts-vivants'
- Peut lancer des sorts de prêtre à partir du niveau 9
- Reçoit un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde
- Dés de vie : d10

Tous les paladins ne sont pas de doux rêveurs ! J'ai entendu parler de terribles brutes qui investissent autant d'énergie à répandre le mal que le plus noble chevalier de Heaum à réaliser ses nobles actions.

-Volo

Pour une fois, Oolo a raison. Ces champions des ténèbres sont appelés des Chevaliers Noirs et ne sont pas à prendre à la légère.

-Elminster

Cavalier (profil de Paladin)

Cette classe constitue l'archétype du chevalier, le guerrier rempli de vertu, d'honneur et de courage. Il s'est spécialisé dans le combat des monstres maléfiques 'classiques' comme les démons et les dragons.

Avantages :

- Bonus de +3 au toucher et aux dégâts contre les créatures démoniaques ou draconiques.
- Peut lancer 'Apaisement' une fois par jour par niveau.
- Immunité au poison, au charme, à la terreur et aux échecs de moral.
- 20 % de résistance au feu et à l'acide.

Inconvénients :

- Ne peut pas utiliser d'armes à distance.

Inquisiteur (profil de Paladin)

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

Avantages :

- Peut lancer 'Dissipation de la magie' une fois par jour par tranche de 4 niveaux (une utilisation au premier niveau). Cette capacité a un temps d'incantation de 1 et ses effets s'appliquent au double du niveau de l'inquisiteur.
- Peut lancer 'Vision véritable' une fois par jour par tranche de 4 niveaux (une utilisation au premier niveau).
- Immunité contre les sorts d'immobilisation et de charme.

Inconvénients :

- Ne peut utiliser la capacité d'Imposition des mains.
- Ne peut utiliser de sorts de prêtres.
- Ne peut Repousser les Morts-Vivants.

Chasseur de morts-vivants (profil de Paladin)

Ce guerrier saint a dédié sa vie à l'anéantissement des morts-vivants et autres créatures surnaturelles, et est immunisé contre leurs plus dangereuses capacités.

Avantages :

- *3 au toucher et aux dégâts contre les morts-vivants.
- Immunité contre l'immobilisation et le drainage de niveaux.

Inconvénients :

- Ne peut pas utiliser la capacité d'Imposition des mains.

Chevalier Noir (profil de Paladin)

Le Chevalier Noir incarne le mal. Il n'est rien d'autre qu'une sorte de démon mortel. Ce scélérat a la pire réputation qui soit, celle-ci est méritée. Pactisant avec les diables et les démons, servant les divinités maléfiques, le chevalier noir est craint et détesté de tous. Certaines personnes appellent ces scélérats antipaladins en raison de leur nature complètement maléfique.

Avantages :

- Immunité contre le drainage de niveau et la peur.
- Peut réprimander les morts-vivants comme le Paladin au même niveau.
- Peut utiliser 'Arme Empoisonnée' une fois par jour par tranche de 5 niveaux (début au 1er niveau avec une utilisation).
- Peut utiliser 'Absorption de vie' une fois par jour.
 - **Absorption de Vie** : Inflige 2 points de dégâts par niveau à un adversaire, et soigne le Chevalier Noir d'autant de points de vie. Un jet de sauvegarde contre les sorts réussi annule ces effets.
- Peut utiliser 'Aura de Désespoir' une fois par jour dès le 2nd niveau, les effets évoluent en fonction du niveau :
 - 2nd Niveau : Inflige aux ennemis proches une pénalité de -1 aux jets de toucher et de dégâts, et une pénalité de -2 à la Classe d'Armure.
 - 6ème Niveau : Inflige aux ennemis proches une pénalité de -2 aux jets de toucher et de dégâts, et une pénalité de -2 à la Classe d'Armure.
 - 15ème Niveau : Inflige aux ennemis proches une pénalité de -4 aux jets de toucher et de dégâts et une pénalité de -4 à la Classe d'Armure, et cause la peur aux ennemis de niveau 8 et inférieurs.
 - 20ème Niveau : Inflige aux ennemis proches une pénalité de -4 aux jets de toucher et de dégâts et une pénalité de -4 à la Classe d'Armure et cause la peur aux ennemis de niveau 18 et inférieurs.

Inconvénients :

- Doit être d'alignement mauvais.
- Ne peut lancer 'Détection du Mal'.
- Ne peut lancer 'Imposition des Mains'.
- Ne peut lancer 'Protection contre le Mal'.

Barbare (profil de Paladin)

Les barbares peuvent être d'excellents guerriers. Bien que moins disciplinés ou entraînés que les guerriers normaux, les barbares peuvent entrer dans une rage meurtrière, devenant ainsi des adversaires plus coriaces et plus puissants.

Avantages :

- Leur vitesse de déplacement est supérieure de 2 points à celle des personnages normaux.
- Les barbares sont immunisés contre les attaques sournoises.
- Ils peuvent devenir enragés une fois par jour par tranche de 4 niveaux (une utilisation à partir du niveau 1).
 - **Rage** : Pendant 5 tours, la rage confère un bonus de +4 en Constitution et en Force, une pénalité de -2 à la Classe d'Armure et un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts. La rage immunise aussi contre les sorts de charme, d'immobilisation, d'effroi, de labyrinthe, d'étourdissement, de sommeil, de confusion et d'absorption de niveau.
- Au niveau 11, les barbares gagnent +10 % de résistance aux armes tranchantes, perçantes et contondantes, et aux projectiles. Ensuite, ils gagnent +5 % aux niveaux 15 et 19.
- Dés de vie : d12.

Inconvénients :

- Un barbare ne peut pas porter d'armures de plates ou d'armure complète.
- Un barbare ne peut pas se spécialiser au-delà de sa spécialisation normale (2 points).

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

-Volo

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

-Elminster

Prêtres

Clerc

Le clerc est un prêtre généraliste (associé à n'importe quelle religion) qui s'occupe des besoins spirituels de sa communauté. C'est un protecteur et un guérisseur. Cependant, il n'est pas purement défensif. Quand le mal menace, le clerc peut aller l'affronter et le détruire. Le contraire est également vrai pour les Clercs maléfiques.

Caractéristiques de classe :

- Peut porter n'importe quel type d'armure
- Ne peut utiliser d'armes tranchantes ou perforantes (uniquement les marteaux, masses d'armes, gourdins, fléaux, bâtons et frondes)
- Ne peut être que compétent (1 point) dans toutes les armes utilisables
- Ne peut être que compétent (1 point) dans tous les styles de combat
- Peut 'Repousser les Morts'
- Peut lancer les sorts de prêtre
- Dés de vie : d8

Prêtre de Talos (profil de Prêtre)

Talos est le dieu maléfique des tempêtes, de la destruction et de la rébellion. Les prêtres du Seigneur des Tempêtes affirment que Talos doit être apaisé ou il sèmera la destruction sur le pays.

Avantages :

- Peut lancer 'Éclair' une fois par jour tous les 5 niveaux (une utilisation au 1er niveau).
- Peut lancer 'Bouclier tempête' une fois par jour tous les 10 niveaux (une utilisation au 1er niveau).
 - **Bouclier Tempête** : ce sort dure 6 secondes par niveau du lanceur de sorts. Il le protège contre l'électricité, le feu, le froid et les projectiles normaux.

Prêtre de Heaum (profil de prêtre)

Les fidèles du Dieu neutre des Sentinelles et des Protecteurs sont des guerriers à part entière. Ils sont souvent considérés comme les défenseurs des innocents.

Avantages :

- Peut lancer 'Vision véritable' une fois par jour tous les 5 niveaux (une utilisation au 1er niveau).
- Peut lancer 'Épée animée' une fois par jour tous les 10 niveaux (une utilisation au 1er niveau).
 - **Épée Animée** : Ce sort fait apparaître une épée dans la main du prêtre (qui ne peut être lâchée ou déséquipée). Cette épée est considérée comme une arme ± 4 pour les jets de toucher, mais sans bonus pour les dégâts, et elle inflige 2d4 points

de dégâts. Elle permet au clerc de porter 3 attaques par tour et dure 1 tour par niveau du lanceur de sort. Tant que le prêtre l'a en main, il ne peut pas lancer le moindre sort.

Prêtre de Iathandre (profil de Prêtre)

Iathandre est le dieu bénéfique du renouveau, de la créativité et de la jeunesse. Très apprécié dans les Royaumes, Iathandre est vénéré presque partout et de superbes temples lui sont consacrés.

Avantages :

- Peut lancer 'Immobilisation des Morts-Vivants' une fois par jour tous les 5 niveaux (une utilisation au 1er niveau).
- Peut lancer 'Don de Iathandre' une fois par jour tous les 10 niveaux (une utilisation au 1er niveau).
 - **Don de Iathandre :** Ce sort dure 6 secondes par niveau du lanceur de sort et confère +1 aux jets d'attaque, de dégâts et de sauvegarde, ainsi qu'une attaque supplémentaire par tour. Il protège également le bénéficiaire de l'absorption de niveaux.

Druide

Le druide sert la cause de la nature et de la neutralité. La nature est son domaine. Il utilise ses capacités spéciales pour la protéger et maintenir l'équilibre du monde.

Caractéristiques de classe :

- Ne peut porter d'armure plus lourde que l'armure de cuir cloutée
- Ne peut s'équiper de bouclier plus grand que la targe
- Ne peut utiliser que les armes suivantes : Cimeterres, Dagues, Gourdins, Lances, Bâtons, Fléchettes et Frondes
- Ne peut être que compétent (1 point) dans les armes utilisables
- Ne peut être que compétent (1 point) dans les styles de combats
- Peut lancer les sorts de druides
- À partir du 7ème niveau, peut se métamorphoser en loup, ours noir ou ours brun une fois par jour
- À partir du 15ème niveau, devient immunisé au poison
- À partir du 18ème niveau, gagne 10 % de résistance au froid, au feu, à l'électricité et à l'acide ; Il gagne ensuite 10 % supplémentaires aux niveaux 21 et 24
- Dés de vie : d8

Chaman (profil de Druide)

Ce druide s'identifie complètement à un animal, celui qui représente son esprit. Cela lui procure une connexion spéciale avec le règne animal, et il peut faire appel à leurs esprits pour l'aider.

Avantages :

- Peut invoquer un esprit animal ('Esprit Ours', 'Esprit Loup', 'Esprit Lion' ou 'Esprit Serpent') une fois par jour par tranche de 5 niveaux.

Inconvénients :

- Ne peut pas se métamorphoser.

Métamorphe (profil de Druides)

Ce druide n'est pas appelé métamorphe parce qu'il a accès à une plus grande variété de formes mais plutôt parce qu'il ne se consacre qu'à une seule transformation. Il a accepté d'être infecté par la lycanthropie mais, grâce à son intense entraînement et à son étude approfondie de cette capacité, il est capable de la contrôler. Il devient ainsi un loup-garou, l'espèce la plus célèbre de lycanthropes.

Avantages :

- Il peut se métamorphoser en loup-garou une fois par jour par tranche de 2 niveaux (une utilisation au 1er niveau).
- Au 13ème niveau, il peut se métamorphoser en loup-garou majeur une fois par jour.

Inconvénients :

- Ne peut se métamorphoser en d'autres formes en raison de l'effort requis pour maintenir son équilibre mental dans sa forme primaire.
- Ne peut porter aucune armure.

Justicier (profil de Druides)

Membre d'une secte spéciale au sein de l'ordre druidique, ce druide s'est dévoué au combat contre ceux qui profanent la nature. Il possède des pouvoirs qui dépassent ceux des druides normaux, qu'il a gagné par des rituels intenses, très épuisants sur le plan physique.

Avantages :

- Peut se transformer, en plus des formes normales, en Araignée Sabre, en Bébé Wiverne, et en Salamandre de Feu.
- Accès à 6 sorts de mage : 'Orbe Chromatique', 'Toile d'Araignée', 'Éclair', 'Invisibilité Améliorée', 'Chaos' et 'Chaîne d'Éclairs'.

Inconvénients :

- Ne peut porter d'armure meilleure que celle de cuir.
- Pénalité de -2 en Force et Constitution.

Moine

Les moines sont des guerriers qui cherchent la perfection à travers la contemplation et l'action. Ce sont des combattants polyvalents, bien entraînés au combat sans arme ni armure. Les moines ne peuvent pas lancer de sorts, mais ils ont des pouvoirs magiques uniques. Ils canalisent une énergie subtile, appelée 'Ki', qui leur permet de réaliser des exploits incroyables. Le coup le plus connu des moines est leur aptitude à assommer un adversaire en le frappant sans arme.

Avantages :

- Un moine a un bonus de vitesse de déplacement de +2, puis bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 par tranche de 5 niveaux.
- Le moine peut effectuer 1 attaque non armée par tour ; il gagne 1/2 attaque supplémentaire tous les 3 niveaux. Quand le moine gagne des niveaux, les dégâts infligés par ses poings augmentent également :
 - niveau 1-2 : 1d6.
 - niveau 3-5 : 1d8.
 - niveau 6-8 : 1d10.
 - niveau 9-14 : 1d12.
 - niveau 15+ : 1d20.
- Reçoit un bonus de +2 à ses jets de sauvegarde contre les sorts.
- Les moines peuvent dévier les projectiles. Ils bénéficient de -1 à la Classe d'Armure contre les projectiles par tranche de 3 niveaux.
- La Classe d'Armure initiale d'un moine est de 9 au premier niveau et elle diminue ensuite de 1 tous les 2 niveaux.
- Peut utiliser 'Coup Étourdissant' une fois par jour par tranche de 4 niveaux.
 - **Coup Étourdissant** : Toutes les attaques réussies dans les 6 secondes suivantes obligent la victime à réussir un jet de sauvegarde sous peine d'être assommée. Remarque : ce talent spécial modifie automatiquement l'attaque normale d'un moine, sans avoir besoin de viser.
- Au niveau 5, le moine est immunisé contre toutes les maladies, et il ne peut être ni ralenti ni hâté.
- Au niveau 7, il peut utiliser 'Imposition des mains' pour guérir 2 points de vie par niveau du moine.
- Au niveau 8, il bénéficie d'un bonus de -1 à son facteur de vitesse.
- Au niveau 9, il gagne un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde. Il est par ailleurs immunisé contre les sorts de Charme. Le poing du moine est alors considéré comme une arme +1 et bénéficie donc également de bonus de +1 à ses jets d'attaque et de dégâts ; Ces bonus évoluent pour devenir +2 au 12^{ème} niveau, +3 au 15^{ème} et +4 au 25^{ème}.
- Au niveau 11, le moine devient immunisé contre le poison.
- Au niveau 12, il bénéficie à nouveau d'un bonus de -1 à son facteur de vitesse.

- Au niveau 13, il peut utiliser la capacité 'Paume Vibratoire' 1 fois par jour.
 - **Paume vibratoire** : Si le moine touche un adversaire, ce dernier doit réussir un jet de sauvegarde ou mourir. Remarque : ce talent spécial modifie automatiquement l'attaque normale d'un moine, sans avoir besoin de viser.
- Au niveau 14, le moine gagne 3 % de résistance magique par niveau (c'est à dire qu'il démarre avec 42 % au niveau 14).
- Au niveau 20, il devient immunisé contre les armes non-magiques.
- Dés de vie : d8

Inconvénients :

- Un moine ne peut pas porter d'armure.
- Un moine ne peut utiliser que les armes disponibles pour la classe de voleur (sauf armes à deux mains).

Roublards

Barde

Le barde est un roublard mais il est différent du voleur. Sa force réside dans sa personnalité agréable et charmante. Accompagné de ces atouts et de son intelligence, il se fait son chemin dans le monde. Un barde est un musicien talentueux et une mine inépuisable de rumeurs, d'histoires et de contes. Tout ce qu'il croise est une source d'apprentissage. Il touche donc un peu à tout sans rien maîtriser parfaitement. Bien que de nombreux bardes soient des fripouilles, leurs histoires et leurs chansons sont les bienvenues presque partout.

Caractéristiques de classe :

- Ne peut porter d'armure plus lourde qu'une cotte de mailles
- Ne peut équiper de bouclier plus grand que la targe
- Ne peut pas s'équiper d'un casque
- Ne peut être que compétent (1 point) dans les armes utilisables
- Ne peut être que compétent (1 point) dans les styles de combats
- Peut voler à la tire
- Gagne davantage de points de connaissances à chaque niveau que les autres classes
- Peut lancer des sorts à partir du 2nd niveau
- Peut utiliser le 'Chant du Barde'. Tant que le chant est actif, il a les effets suivants :
 - * Porte le moral à 10
 - * Enlève la peur
 - * Protège contre la peur
- Dés de vie : d6

Maître-Lames (profil de Barde)

Le Maître-Lames est un fin guerrier et un aventurier, que les compétences d'acteur de barde rendent encore plus impressionnant et intimidant. Sa façon de combattre est spectaculaire, très visuelle, mais aussi dangereusement mortelle.

Avantages :

- Peut allouer trois points dans le style de combat à deux armes.
- Peut utiliser 'Spirale Offensive' et 'Spirale Défensive' une fois par jour par tranche de 4 niveaux.
 - **Spirale Offensive** : Pendant 24 secondes, la vitesse de mouvement du maître-lames double et il gagne un bonus de +2 au toucher et aux dégâts, ainsi qu'une attaque supplémentaire par tour. Toutes les attaques font le maximum de dégâts. Cette capacité ne peut être cumulée avec les sorts de 'Hâte' ou 'Hâte améliorée'.
 - **Spirale Défensive** : Pendant 24 secondes, le maître-lames est immobilisé et il gagne un bonus de -1 à la Classe d'Armure par niveau d'expérience, avec un maximum de -10.

Inconvénients :

- Obtient seulement la moitié du score normal de Connaissance.
- Obtient seulement la moitié du score de Vol à la tire.

Bouffon (profil de Barde)

Expert dans l'art de la plaisanterie et du ridicule, ce barde utilise ses capacités de comédien pour distraire et désorienter ses ennemis. Attention, ne le prenez pas pour autant pour un idiot, il peut être mortellement drôle !

Avantages :

- La chanson du bouffon n'aide pas ses alliés. À la place, elle affecte tous les ennemis dans un rayon de 10 m, qui doivent réussir un Jet de Sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -4 à chaque tour sous peine d'être désorientés.

Scalde (profil de Barde)

Ce barde nordique est également un guerrier de grande compétence et vertu. Ses chansons inspirent des sagas guerrières et braves, et le scalde consacre sa vie à les rechercher.

Avantages :

- Bonus de +1 au toucher et aux dégâts avec toutes les armes.
- La chanson du Scalde a des effets différents de celle du barde :
 - * Niveau 1 : Confère un bonus de +2 au toucher et aux dégâts, et de -2 à la Classe d'Armure pour ses alliés.
 - * Niveau 15 : Confère un bonus de +4 au toucher et aux dégâts, et de -4 à la Classe d'Armure pour ses alliés, ainsi que l'immunité contre la Peur.
 - * Niveau 20 : Confère un bonus de +4 au toucher et aux dégâts, et de -4 à la Classe d'Armure pour ses alliés, ainsi que l'immunité contre la Peur, l'Étourdissement et la Confusion.

Inconvénients :

- Score de Vol à la tire au quart de la normale.

Voleur

Pour atteindre ses objectifs, pour le meilleur comme pour le pire, le voleur est un chasseur particulièrement doué. Il doit être malin, discret et adroit. C'est au voleur qu'il revient de choisir s'il utilisera ses talents contre des badauds innocents et de riches marchands, ou bien contre des oppresseurs et des monstres.

Caractéristiques de classe :

- Ne peut porter que des armures de cuir et des armures de cuir cloutées.
- Ne peut utiliser que des targes.

- Ne peut porter de casque.
- Ne peut utiliser que les armes suivantes : katana, cimeterre, gourdin, dague, fléchettes, arbalète, arc court, fronde, épée longue, épée courte et bâton.
- Ne peut être que compétent (1 point) dans les armes utilisables
- Ne peut être que compétent (1 point) dans les styles de combats
- Gagne 25 points par niveau (40 au premier niveau) à répartir dans les compétences de voleur suivantes : Crochetage, Vol à la tire, Détection des pièges, Déplacement silencieux, Se cacher dans l'ombre, Détection des illusions, et Pose de pièges.
- Peut utiliser la capacité 'Pose de Piège' une fois par jour par tranche de 5 niveaux (1 utilisation au premier niveau)
- Dés de vie : d6
- Peut effectuer des attaques sournoises pour des dégâts accrus :
 - * Niveau 1-4 : x2
 - * Niveau 5-8 : x3
 - * Niveau 9-12 : x4
 - * Niveau 13+ : x5

Assassin (profil de Voleur)

Il s'agit d'un expert dans l'art du meurtre discret et efficace, et qui sait exploiter à son plus grand avantage la furtivité et l'effet de surprise.

Avantages :

- Peut enduire son arme de poison 1 fois par jour par tranche de 4 niveaux. Le coup suivant porté avec cette arme injecte le poison à la cible, lui infligeant 1 point de dégât par seconde pendant 24 secondes (3 points pendant les 6 premières secondes). Un jet de sauvegarde contre le poison réussi limite les dégâts totaux à 12 points.
- Bonus de +1 au toucher et aux dégâts.
- L'attaque sournoise peut atteindre x7 au lieu de x5. *Remarque : Ce cap ne peut être atteint qu'à hauts niveaux, accessible de ce fait uniquement dans Baldur's Gate II.*

Inconvénients :

- Il n'a que 15 points à répartir dans ses talents de voleur à chaque niveau.

Chasseur de primes (profil de voleur)

C'est un chasseur d'hommes, entraîné à traquer ses proies et à les ramener vivantes, que ce soit pour le compte des autorités ou de maîtres du crime. Ce sont des adversaires redoutables particulièrement bien entraînés ; Ils ont maîtrisé le talent de pose de pièges bien au-delà des voleurs normaux.

Avantages :

- Bonus de +15 % à la pose des pièges.

- Il peut utiliser des pièges spéciaux en plus de ceux utilisés par les voleurs. Ces pièges sont plus puissants que ceux des voleurs et leurs effets dépendent du niveau du personnage :
 - * Niveau 1 : le piège inflige des dégâts et ralentit la cible si elle rate son jet de sauvegarde.
 - * Niveau 11 : Le piège immobilise la cible si elle rate son jet de sauvegarde.
 - * Niveau 16 : Le piège déclenche le sort 'Sphère d'Otiluke' sur la cible si elle rate son jet de sauvegarde.
 - * Niveau 21 : Le piège déclenche le sort 'Labyrinthe' sur la cible.

Inconvénients :

- Il n'a que 20 points à répartir dans ses talents de voleur à chaque niveau.

Bretteur (profil de voleur)

Ce roublard est à la fois un acrobate, une fine lame et une personne d'esprit. Il incarne le charme et la grâce.

Avantages :

- Bonus de -1 à la Classe d'Armure au premier niveau, puis un bonus supplémentaire de -1 tous les 5 niveaux.
- Bonus de +1 au toucher et aux dégâts tous les 5 niveaux.
- Il peut se spécialiser (deux points) dans les armes de mêlée de voleur.
- Il peut allouer trois points dans le style de combat à deux armes.

Inconvénients :

- Ne peut effectuer d'attaque sournoise.

Magiciens

Mage

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

Caractéristiques de classe :

- Ne peut porter d'armure
- Ne peut utiliser que les armes suivantes : dague, bâton, fléchettes et fronde
- Ne peut être que compétent (1 point) dans les armes utilisables
- Peut lancer des sorts
- Dés de vie : d4

Mages spécialistes (profils de Mage)

Les mages qui se spécialisent dans une école de magie peuvent mémoriser un sort supplémentaire de chaque niveau (une fois qu'ils sont capables d'utiliser les sorts du niveau correspondant). Ils ne peuvent en revanche pas apprendre les sorts de l'école de magie qui est opposée à la leur et ils ne peuvent être multiclassés (à l'exception des gnomes qui peuvent être multiclassés en tant qu'illusionnistes). Les mages spécialistes humains peuvent choisir une classe jumelée s'ils le souhaitent.

Abjuteur : il est spécialisé dans la magie de protection.

École d'opposition : Transmutation

Conjuteur : il est spécialisé dans la création d'objets et de créatures pour l'aider.

École d'opposition : Divination

Devin : il est spécialisé dans la magie divinatoire et de détection.

École d'opposition : Conjuraison

Enchanteur : il est spécialisé dans la manipulation de l'esprit.

École d'opposition : Invocation

Illusionniste : il est spécialisé dans la fabrication d'illusions pour égarer un adversaire.

École d'opposition : Nécromancie

Invocateur : il est spécialisé dans la manipulation des énergies brutes et élémentaires.

École d'opposition : Enchantement

Nécromancien : il est spécialisé dans les sorts liés à la mort.

École d'opposition : Illusion

Transmutateur : il est spécialisé dans la magie altérant la réalité physique.

École d'opposition : Abjuration

Entropiste (profil de Mage)

L'entropiste est un magicien qui se spécialise dans l'étude de la magie sauvage. il a accès à des sorts permettant de se protéger de la magie entropique afin de pouvoir la plier à sa volonté. Ce type de magie est très imprévisible et doit être utilisé avec prudence.

Chaque fois qu'un entropiste lance un sort, celui-ci a 5 % de chances d'exploser en un hiatus entropique. Un hiatus entropique génère un effet complètement aléatoire. Un tirage aléatoire sur 100 est réalisé pour déterminer ces effets ; des tirages élevés sont en général préférables à des tirages faibles. Le niveau du sort lancé peut aussi légèrement varier, de cinq niveaux de moins à cinq niveaux de plus que le niveau réel du mage. Vous trouverez en fin de manuel un tableau récapitulant les effets potentiels d'un hiatus entropique.

L'entropiste dispose de 3 sorts qui lui sont exclusifs. Ces sorts sont la 'Rupture hasardeuse de Nahal', le 'Bouclier du chaos' et le 'Bouclier majeur du chaos'.

Les entropistes que j'ai croisé font preuve d'un mépris étonnant du sens commun, et se mêlent de pouvoirs bien au-delà de leurs capacités.

-Oolo

Un peu comme un certain auteur de guides de voyage que j'ai le malheur de connaître.

-Elminster

Sorcier

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

Caractéristiques de classe :

- Ne peut porter d'armure
- Ne peut utiliser que les armes suivantes : dague, bâton, fléchettes et fronde

- Ne peut être que compétent (1 point) dans les armes utilisables
- Peut lancer des sorts
- Ne peut apprendre de nouveaux sorts à partir de parchemins. À la place, les sorciers apprennent un petit nombre de sorts à chaque niveau, qu'il peuvent lancer quotidiennement sans avoir besoin de les mémoriser.
- Dés de vie : d4

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

-Volo

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

-Elminster

Personnages multiclassés (non humains)

Les personnages non humains peuvent se multiclasser, combinant ainsi les forces et faiblesses de deux ou trois classes différentes sur un même personnage. Le TACO et les jets de sauvegarde sont calculés en prenant les meilleurs de chaque classe, et le personnage peut utiliser toutes les capacités spéciales des classes choisies. Les points d'expérience sont répartis équitablement entre les classes, et les points de vie gagnés aux changements de niveaux sont distribués proportionnellement pour chaque classe (un Guerrier/Mage, par exemple, recevra pour chaque classe la moitié des points de vie qu'il aurait normalement reçu pour chacune de ces classes s'il n'était pas multiclassé).

Guerrier/Voleur

Ce personnage cumule les capacités du voleur et du guerrier, mais ne peut utiliser les capacités de voleur avec une armure supérieure à l'armure de cuir cloutée. Il peut se spécialiser dans toutes les armes à sa disposition, mais pas au-delà.

Guerrier/Clerc

Ce personnage cumule les capacités d'un clerc et d'un guerrier, mais ne peut utiliser d'autres armes que celles autorisées par l'éthique du clerc. Il peut se spécialiser dans toutes les armes à sa disposition, mais pas au-delà.

Guerrier/Druide

Ce personnage cumule les capacités d'un guerrier et d'un druide, mais ne peut utiliser d'autres armes que celles autorisées par l'éthique du druide. Il peut se spécialiser dans toutes les armes à sa disposition, mais pas au-delà.

Guerrier/Mage

Ce personnage cumule les capacités d'un guerrier et d'un mage, mais ne peut lancer de sorts en portant une armure. Il peut se spécialiser dans toutes les armes à sa disposition, mais pas au-delà. Les gnomes peuvent choisir cette multiclassé mais ils seront alors Guerrier/Illusionniste par défaut. Les gnomes sont les seuls à pouvoir choisir une multiclassé avec la classe de mage spécialiste.

Guerrier/Mage/Clerc

Ce personnage cumule les capacités de guerrier, mage et clerc, mais ne peut pas lancer de sorts en armure, ni ne peut utiliser d'autres armes que celles autorisées par l'éthique du clerc. Il peut se spécialiser dans toutes les armes à sa disposition, mais pas au-delà.

Guerrier/Mage/Voleur

Ce personnage cumule les capacités de guerrier, mage et voleur mais ne peut utiliser les talents de voleur en portant une armure supérieure à l'armure de cuir cloutée. Il lui est également impossible de lancer un sort en portant une armure. Il peut se spécialiser dans toutes les armes à sa disposition, mais pas au-delà.

Mage/Clerc

Ce personnage cumule les capacités de mage et de clerc, mais ne peut utiliser d'autres armes que celles autorisées par l'éthique du clerc et il lui est impossible d'utiliser les sorts de mage en portant une armure. Les gnomes peuvent choisir cette multiclasse mais ils seront alors Clerc/Illusionniste par défaut.

Mage/Voleur

Ce personnage cumule les capacités d'un mage et d'un voleur, mais ne peut lancer de sorts en portant une armure. Les gnomes peuvent choisir cette multiclasse mais ils seront alors Illusionniste/Voleur par défaut.

Clerc/Rôdeur

Ce personnage cumule les capacités d'un clerc et d'un rôdeur, mais ne peut utiliser d'autres armes que celles autorisées par l'éthique du clerc. Il peut se spécialiser dans toutes les armes à sa disposition, mais pas au-delà.

Voleur/Clerc

Ce personnage cumule les capacités de voleur et de clerc, mais ne peut utiliser d'autres armes que celles autorisées par l'éthique du clerc. Il ne peut également utiliser les talents de voleur en portant une armure supérieure à l'armure de cuir cloutée.

Alignements

L'alignement reflète l'attitude d'un personnage vis-à-vis de la société et de l'univers. Il existe neuf alignements différents :

Loyal Bon

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

Neutre Bon

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

Chaotique Bon

Les personnages ayant cet alignement sont des individualistes qui font le bien. Ils croient en toutes les vertus de la bonté mais ils se fichent de la loi et des règles. Ils n'ont que faire des gens qui "malmènent le peuple en lui dictant ses actes". Leurs actions sont guidées par leur propre morale qui, bien que bonne, peut ne pas s'accorder avec les lois de la société.

Loyal Neutre

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

Neutre (véritable)

Les personnages ayant cet alignement croient en l'équilibre total entre les forces qui régissent l'univers et refusent de considérer une action comme bonne ou mauvaise. Ils évitent de s'allier avec les forces du mal ou du bien, de la loi ou du chaos. Il est de leur devoir de maintenir l'équilibre entre ces tendances. Les personnages véritablement neutres peuvent en conséquence se retrouver à nouer des alliances inattendues. Généralement, ils s'allient à ceux qui ont un net désavantage et pouvant changer de camp si les perdants reprennent trop le

dessus. Un druide neutre pourra ainsi s'allier au pouvoir local pour affronter une tribu de gnolls maléfiques, mais quittera l'alliance voire changera de camp si ces gnolls risquent d'être anéantis.

Chaotique Neutre

Les personnages ayant cet alignement considèrent que l'ordre ne préside à rien, et encore moins à leurs propres actions. Partant de ce principe, ils agissent suivant l'humeur du moment. Le bien et le mal n'ont aucune incidence sur leurs décisions. Il est donc très difficile de cerner un personnage chaotique neutre. Ils peuvent joyeusement et sans raison apparente, sur un simple coup de tête, parier tout ce qu'ils ont sur un coup de dé. Ils sont peu dignes de confiance ; En fait, il s'agit là de la seule chose fiable chez eux ! Cet alignement est sans doute le plus difficile à jouer. Les lunatiques et les fous tendent vers un comportement chaotique neutre.

Tous les fous ne remplissent pas ces conditions, bien sûr ; et tous ceux qui remplissent ces conditions ne sont pas fous pour autant. Oolo aime un peu trop les exagérations.

-Elminster

Loyal Mauvais

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

Neutre Mauvais

Les personnages de cet alignement sont avant tout concernés par eux-mêmes et par leurs intérêts. Ils ne ratent pas une occasion de faire du profit, qu'elle soit légale ou non. Bien qu'ils n'aient pas le comportement égoïcentrique des Chaotiques Mauvais, ils ne voient aucune raison de ne pas trahir des amis s'ils en tirent un bénéfice. Leur allégeance va au pouvoir et à l'argent, ce qui fait d'eux des individus aisément corruptibles.

Chaotique Mauvais

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

Compétences martiales

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

Le personnage doté d'une compétence martiale spécifique est qualifié dans le maniement de l'arme correspondante et sait bien s'en servir. Ainsi, si vous avez assigné un point de compétence à une arme, vous pouvez attaquer sans pénalité avec. Si vous équipez un personnage avec une arme pour laquelle il n'est pas compétent, il recevra une pénalité au toucher et aux dégâts. La pénalité dépend de la classe du personnage :

- Guerriers, Rôdeurs, Paladins, Moines et Barbares reçoivent une pénalité de -2.
- Clercs, Druides, Voleurs et Bardes reçoivent une pénalité de -3.
- Mages et Sorciers reçoivent une pénalité de -5.

Styles de combats

Les personnages peuvent aussi se spécialiser dans un style de combat. Il en existe quatre différents : Armes à deux mains, Deux armes, Une arme, et Arme et bouclier. Chaque style donne différents avantages.

Remarque : pour combattre avec deux armes à la fois, il suffit de placer la seconde arme dans l'emplacement réservé au bouclier. Si votre personnage ne maîtrise pas le combat à deux armes, il aura des pénalités importantes pour toucher avec ses deux armes, comme le montre le tableau ci-dessous :

Nombre de points attribués	Pénalité pour la main principale	Pénalité pour la main secondaire
0	-4	-8
1	-2	-6
2	0	-4
3	0	-2

Style de combat Armes à deux mains

Ce style de combat permet au personnage d'utiliser les armes à deux mains et de bénéficier des bonus suivants :

- Si un point est dépensé dans cette compétence, le personnage reçoit un bonus de +1 aux dégâts, de -2 au facteur de vitesse, et la possibilité de réaliser des coups critiques avec un résultat de jet de 19 ou 20 (au lieu de 20 uniquement) en utilisant une arme à deux mains.
- Si deux points sont dépensés dans cette compétence, le personnage obtient un bonus supplémentaire de -2 au facteur de vitesse (pour un total de -4).

Remarque : Les armes à deux mains magiques sont plus puissantes que les armes à une main équivalentes. Cela vient contrebalancer le fait que votre personnage ne peut équiper une seconde arme ou un bouclier. Cette compétence affecte l'usage d'épées à deux mains, d'hallebardes, de lances et de bâtons.

Style de combat Arme à une main

Ce style de combat permet aux personnages qui ne souhaitent pas utiliser de bouclier de bénéficier de bonus en utilisant seulement une arme à une main :

- Si un point est dépensé dans cette compétence, le personnage bénéficie d'un bonus de -1 à la Classe d'Armure et inflige des dégâts critiques sur un jet d'attaque de 19 ou 20.
- Si deux points sont dépensés dans cette compétence, le bonus à la Classe d'Armure passe à -2.

Style de combat à deux armes

Cette classe d'arme permet au personnage d'utiliser deux armes simultanément avec des pénalités inférieures à la normale. Un personnage utilisant deux armes sans cette compétence subit un malus de -4 à son arme principale et -8 à son arme d'appoint.

- Avec une unité dans cette compétence les malus passent à -2 et -6.
- Une seconde unité élimine le malus à l'arme principale et fait passer le malus de l'arme secondaire à -4.
- Une troisième unité réduit le malus de l'arme d'appoint à -2 seulement.

Style de combat Arme et bouclier

Tout le monde peut ramasser un bouclier et bénéficier de ses bonus de protection de base. Mais en dépensant des points de compétence dans ce style de combat, un aventurier pourra en optimiser les bénéfices :

- Un point dépensé dans cette compétence donne un bonus de -2 à la Classe d'Armure contre les projectiles.
- Deux points dépensés dans cette compétence donne un bonus supplémentaire de -2 à la Classe d'Armure, pour un total de -4.

Remarque : Cette compétence s'applique à toutes les armes de mêlée se tenant avec une seule main, en combinaison avec un bouclier.

Compétences d'armes

Les guerriers, paladins, barbares et rôdeurs (ainsi que certains profils d'autres classes) peuvent s'entraîner et aiguiser leurs compétences d'arme pour obtenir une meilleure maîtrise que les autres classes. Cela se traduit par la possibilité d'attribuer davantage de points de compétence à une même arme. Le tableau ci-dessous indique les effets d'une spécialisation :

Niveau de compétence	Points dépensés	Bonus au toucher	Bonus aux dégâts	Attaques par tours**
Compétent	1	0	0	1
Spécialiste*	2	✦1	✦2	3/2
Maître	3	✦3	✦3	3/2
Maître Supérieur	4	✦3	✦4	3/2
Grand Maître	5	✦3	✦5	2

* Notez que seuls les guerriers peuvent aller au-delà du niveau de spécialiste. Les archers ne peuvent atteindre la maîtrise d'arme que pour les arcs et arbalètes.

** Notez également que les guerriers, rôdeurs, paladins et barbares gagnent aussi une demi-attaque supplémentaire par tour au niveau 7, en plus de celle obtenue en se spécialisant. Les classes non combattantes ne gagnent pas de demi-attaque supplémentaire en se spécialisant.

Capacités spéciales

Détection des pièges

Quand un voleur décide de détecter des pièges, il va continuellement regarder tout autour de lui pour en repérer. Les pièges ont un certain pourcentage de chances d'être détectés par le voleur, et se déplacer lentement peut donc faciliter leur détection. Si le voleur effectue une autre action, il quitte automatiquement le mode détection de pièges et ne pourra pas en détecter tant que la capacité n'aura pas été réactivée. Notez que cette compétence ne peut excéder 100.

Détection des portes secrètes

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

Magiciens : 5 %

Combattants : 10 %

Roublards : 15 %

Prêtres : 10 %

Ils peuvent également bénéficier de bonus selon leur race :

Elfes : 20 %

Petites-personnes : 5 %

Nains : 10 %

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

Métamorphose de Druide

À plus hauts niveaux, les druides peuvent se métamorphoser en trois animaux différents, une fois par jour chacun. Ils peuvent choisir de se transformer en ours brun, en ours noir, ou en loup. Sous forme animale le druide pourra avoir plus de points de vie, une vitesse de mouvement plus élevée, ainsi que des attaques de griffes ou de morsure ravageuses. Cela peut se révéler utile dans certaines situations.

Race ennemie

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

Dés de vie

En montant de niveau, les points de vie d'un personnage augmentent en gagnant des dés de vie. Chaque classe bénéficie d'un type particulier de dé de vie symbolisant sa capacité à éviter les dégâts en combat. Par exemple, les guerriers déterminent leurs points de vie avec un d10,

ce qui implique qu'ils gagnent de 1 à 10 points de vie supplémentaires par niveau. Un mage, par contre, n'étant qu'un médiocre combattant, ne gagne qu'à 4 points de vie par niveau.

Les barbares sont bien connus pour leur robustesse au combat, et gagnent 1 à 12 points de vie à chaque niveau.

Infra-vision

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

Imposition des mains

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

Connaissance

Chaque personnage a un niveau de connaissance. Chaque objet a une valeur de connaissance. (Pour les questions d'identification, voir la partie sur l'identification d'objets plus haut.) Les personnages, en gagnant des niveaux, peuvent identifier des objets grâce à leur expérience. Ce savoir se reflète par une augmentation des connaissances, comme indiqué ci-dessous :

Barde : +10 en connaissance/niveau.

Voleur : +3 en connaissance/niveau.

Mage : +3 en connaissance/niveau.

Autres classes : +1 en connaissance/niveau.

Selon leur Intelligence et leur Sagesse, les personnages ont des bonus ou des malus à leur niveau de connaissance. Ce modificateur n'est pas cumulatif avec chaque niveau gagné, c'est un bonus unique à la création du personnage. Voir le tableau à la fin de ce manuel pour les bonus dépendant des caractéristiques.

Exemple : bonus de +10 pour un personnage ayant 18 en Sagesse et de +5 s'il a 15 en Intelligence pour un bonus total de +15, appliqué une seule fois.

Note sur l'identification d'objets

Chaque fois que vous sélectionnez un objet pour voir sa description, le niveau de connaissance du personnage est comparé à la valeur de connaissance de l'objet. Si le niveau de connaissance est suffisant, vous aurez automatiquement identifié l'objet et verrez ses caractéristiques. Si aucun de vos personnages ne peut identifier l'objet de cette manière, vous devrez utiliser un sort d'identification, ou bien amener l'objet à un magasin ou un temple pour le faire identifier, à vos frais.

Résistance à la magie

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

Protection contre le mal

Les paladins ont la capacité innée de repousser les forces du mal. Ils peuvent utiliser cette capacité à volonté grâce au bouton des capacités spéciales.

Les effets sont identiques au sort de magicien de 1er niveau : Protection contre le mal.

Lancer des sorts

Voir 'magie et Système de magie' plus bas.

Furtivité (Se cacher dans l'ombre/Déplacement silencieux) et attaque sournoise

Les voleurs peuvent utiliser le mode Furtivité. Ils deviennent alors presque invisibles, pendant quelque temps, en appuyant sur le bouton Furtivité. Une fois invisibles, leur prochaine attaque sera une attaque sournoise infligeant le double, le triple ou le quadruple des dégâts normaux, selon le niveau du voleur. Notez que le voleur doit se trouver derrière sa cible pour réaliser une attaque sournoise.

Si le voleur se déplace, il peut être détecté. Une fois qu'un voleur a attaqué, il n'est plus en mode furtif non plus. Il doit être hors de la ligne de vue d'un ennemi pour sélectionner de nouveau le mode furtif.

Larcin (Vol à la tire, crochetage, désamorçage de pièges)

Les voleurs peuvent faire les poches d'une victime (l'objet volé est déterminé aléatoirement dans l'équipement de la victime), crocheter des serrures et désamorcer des pièges. Il suffit de sélectionner le bouton 'Larcin' et de cliquer sur la cible appropriée. Notez que seul le vol à la tire peut tirer bénéfice de scores supérieurs à 100.

Repousser les morts-vivants

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

Vous pourrez être amené à gagner d'autres capacités en plus de celles décrites ici au cours de vos voyages – vous découvrirez alors leur potentiel !

-Elminster

Magie et système de magie

Certaines des armes les plus puissantes à la disposition des joueurs dans AD&D sont les sorts magiques. Grâce aux sorts, un personnage peut appeler la foudre, soigner les blessures les plus graves, projeter des boules de feu explosives et apprendre des secrets oubliés depuis longtemps. Aux niveaux des personnages de Baldur's Gate, la magie et les sorts sont cependant plus modestes (seuls les sorts jusqu'au 5e niveau sont disponibles jusqu'à la fin du jeu). Tous les personnages ne sont pas capables de lancer des sorts. Les magiciens (y compris les magiciens spécialistes) et les prêtres (ou leurs cousins, les druides) peuvent lancer, respectivement, des sorts de mage et de prêtre. Quelques classes de personnages disposent d'une capacité limitée à lancer des sorts en plus de leurs autres capacités. Quelle que soit leur source, tous les sorts appartiennent aux catégories de magicien ou de prêtre.

Sorts de magiciens

Le magicien a à sa disposition un large éventail de sorts, allant des simples sorts utilitaires à des sorts très puissants. Bien que les magiciens soient capables de lancer des sorts, les mécanismes de la magie ne sont qu'imparfaitement maîtrisés. Dans la plupart des cas, c'est déjà bien de savoir que "si on fait ça, il se produira ceci".

Lancer un sort est une épreuve difficile. Tout d'abord, un magicien ne peut mémoriser que les sorts qu'il a copiés dans son livre de sorts. Les magiciens débutants commencent avec seulement quelques sorts puis, avec le temps, ils obtiennent des parchemins de sorts qui viennent enrichir leur connaissance de la magie. (Pour ajouter le sort d'un parchemin à son livre de sorts, le magicien doit l'écrire dans son livre de sorts ; cette opération s'effectue depuis la page d'informations des objets. Sur PC, vous pouvez y accéder en cliquant sur un parchemin de sorts avec le bouton droit de la souris.) L'esprit d'un magicien ne peut assimiler qu'un certain nombre de sorts. Le nombre de sorts qu'il peut copier dans son livre est limité par sa caractéristique d'intelligence.

En fin de compte, c'est la mémorisation quotidienne des sorts qui est l'élément le plus important. Pour faire appel à son énergie magique chaque jour, le magicien doit mémoriser les sorts de son livre de sorts. Pour tirer parti de son énergie magique, il doit former dans sa conscience des modèles spirituels spécifiques. Il utilise son livre de sorts pour forcer son esprit à des exercices mentaux et se préparer ainsi à reproduire les incantations nécessaires. Ce procédé est appelé mémorisation. Une fois qu'un magicien a mémorisé un sort, il reste dans sa mémoire (en tant qu'énergie potentielle) jusqu'à ce qu'il utilise les incantations, mouvements et composants prescrits pour libérer son énergie mystique. Dès que le sort est incanté, l'énergie de ce sort est dépensée, et il est effacé de l'esprit du magicien, perdu jusqu'à ce que le magicien l'étudie et le mémorise à nouveau.

Remarque : Les sorciers n'ont pas besoin de mémoriser des sorts pour pouvoir les lancer : Un sorcier peut librement lancer tout sort de tout niveau connu pour lequel il dispose encore d'emplacements de sort de disponibles.

Le nombre de sorts qu'un magicien peut mémoriser est déterminé par son niveau : il peut mémoriser le même sort plusieurs fois, mais chaque mémorisation compte comme un sort différent au regard de sa limite de sorts mémorisables. La mémorisation n'est pas immédiate. Le magicien doit avoir l'esprit clair, après une nuit de sommeil réparateur, et passer un peu de temps à étudier son livre de sorts. Les sorts restent mémorisés jusqu'à ce qu'ils soient lancés ou effacés de l'esprit du personnage, depuis l'écran de mémorisation des sorts.

Sorts de prêtre

Même s'ils ont parfois des pouvoirs similaires à ceux du magicien, les sorts de prêtre sont assez différents. Le prêtre est généralement le protecteur et le guide, c'est pourquoi la majorité des sorts à sa disposition sont destinés à aider les autres. Il ne dispose que de peu de sorts offensifs, et la plupart peuvent être utilisés pour protéger et défendre. Le prêtre sait instantanément quels sorts lui sont offerts dès qu'il progresse de niveau. C'est la divinité du prêtre qui lui confère cette connaissance innée et le pouvoir des sorts eux-mêmes.

Les prêtres mémorisent leurs sorts à peu près de la même façon que les magiciens, mais ils n'ont pas de livre de sorts. Au lieu de cela, une fois qu'ils ont obtenu l'accès à un niveau de sorts, accordé par les divinités qu'ils honorent, ils peuvent mémoriser n'importe quels sorts parmi ceux des prêtres de ce niveau, jusqu'à ce qu'ils aient atteint le nombre maximum de sorts de prêtre mémorisables. Les prêtres doivent prier (ils font leurs prières lorsque le groupe se repose, de la même manière que le magicien mémorise les sorts lorsque le groupe se repose) pour mémoriser leurs sorts.

Écoles de magie

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

Abjuration

Spécialisation dans les sorts de protection.

Transmutation

Les sorts de transmutation modifient les propriétés de certaines choses, créatures ou conditions existantes.

Conjuration

Les sorts de conjuration apportent à celui qui a lancé le sort un élément extérieur : de la matière, des objets, des créatures ou des énergies des autres plans.

Enchantement

Les sorts d'enchantement modifient la qualité d'un objet ou l'attitude d'une personne ou d'une créature. Ils peuvent conférer à des objets ordinaires des propriétés magiques, ou peuvent influencer excessivement le comportement des êtres vivants.

Divination

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

Illusion

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

Invocation

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

Nécromancie

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

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

Les sorts dans Baldur's Gate

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

Nom

Chaque sort est identifié par un nom.

École

Entre parenthèses, à côté du nom du sort, est mentionnée l'école de magie à laquelle il appartient. Pour les sorts de magiciens, cela détermine quels sorts un spécialiste peut apprendre en fonction de son école de spécialisation. Pour les sorts de prêtres, l'école de magie n'a qu'une valeur de référence. Les sorts d'une même école ont une couleur et des effets de lancement similaires. Cela peut permettre de déterminer quel type de magie un adversaire est en train d'utiliser.

Portée

C'est la distance du lanceur de sorts à laquelle le sort prend effet, mesurée généralement en mètres. Une portée 'personnelle' indique que le sort ne peut être utilisé que sur le lanceur et que ses effets sont centrés sur lui. 'Contact' indique que le personnage peut utiliser le sort sur d'autres, s'il peut les toucher physiquement (en réussissant un jet pour toucher).

Durée

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

Temps d'incantation

Il représente la fraction du tour d'initiative personnelle du lanceur de sorts utilisée pour exécuter les incantations et les mouvements nécessaires au lancement du sort. Le temps d'incantation est équivalent au facteur de vitesse d'une arme. Il peut varier en fonction d'un jet d'initiative qui est réalisé à chaque incantation.

Zone d'effet

Cela indique ce qui sera affecté par le sort, que ce soit une zone ou un groupe de créatures. Certains sorts (comme Bénédiction) affectent les amis ou les ennemis du lanceur de sorts.

Dans tous les cas, cela dépend de la perception du lanceur de sorts au moment où il utilise son pouvoir.

Jet de sauvegarde

Ce paramètre indique s'il est possible d'effectuer un jet de sauvegarde, ainsi que les effets d'un jet réussi contre les conséquences d'un sort. 'Annule' indique que le sort n'a aucun effet ; 'demi-dégâts' indique que le personnage ne subit que la moitié des dégâts normalement reçus ; 'Aucun' indique qu'aucun jet de sauvegarde n'est possible.

Description du sort

Le texte fournit une description complète de la manière dont fonctionne le sort.

Sorts de mage : Niveau 1

Absorption mineure de *Larloch* (Nécromancie)



Portée : 27 mètres
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : cible
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le magicien absorbe la force vitale d'une cible pour l'ajouter à la sienne. La créature visée subit de 4 points de dégâts, tandis que le mage gagne de 4 points de vie. Si le mage dépasse son total maximum de points de vie avec ce sort, il perd les points de vie supplémentaires au bout de 1 tour.

Amitié (Enchantement)



Portée : personnelle
Durée : 1d4 rounds + 1 round par niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : le lanceur
Jet de sauvegarde : aucun

Le sort d'amitié permet au magicien d'acquérir temporairement 6 points de charisme. Les créatures qui voient le jeteur de sorts sont très impressionnées par lui et désirent être ses amies et l'aider, en fonction de la situation dans laquelle il se trouve. Des bureaucrates trop zélés peuvent décider de se montrer serviables ; des gardes un peu bornés peuvent se montrer loquaces ; des orques agressifs peuvent décider de garder le magicien captif plutôt que de le tuer.

Armure (Conjuration)

Portée : personnelle
 Durée : 9 heures
 Temps d'incantation : 1 round
 Zone d'effet : le lanceur
 Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le magicien crée un champ de force magique qui protège la cible comme une armure d'écaillés (CA 6). Ce sort peut être cumulé avec la Dextérité et, dans le cas de guerriers/mages, avec le bonus de bouclier. Le sort d'armure n'empêche pas de bouger, ne pèse rien et n'encombre pas l'utilisateur. Il n'exclut pas non plus la possibilité de lancer des sorts. Il dure jusqu'à ce que quelqu'un le dissipe ou jusqu'à expiration de sa durée intrinsèque.

Bouclier (Invocation)

Portée : personnelle
 Durée : 5 tours
 Temps d'incantation : 1
 Zone d'effet : le lanceur
 Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est lancé, une barrière invisible apparaît devant le magicien. Le bouclier confère au magicien une CA de 4 contre toutes les armes et une CA de 2 face à des attaques de projectiles. Il immunise aussi aux effets du sort Projectiles magiques. L'effet du sort dure jusqu'à expiration ou dissipation.

Cécité (Illusion)

Portée : 12 mètres
 Durée : 10 tours
 Temps d'incantation : 2
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de sauvegarde : annule

Ce sort de premier niveau aveugle temporairement la cible. Un jet de sauvegarde est permis. S'il réussit, aucun effet nuisible ne se produit. Une victime aveuglée reçoit un malus de -4 à ses jets d'attaque et de *4 à sa classe d'armure.

Charme-personne (Enchantement)

Portée : champ visuel du lanceur
 Durée : 17 rounds
 Temps d'incantation : 1
 Zone d'effet : 1 personne
 Jet de sauvegarde : annule

Ce sort affecte tout individu auquel il est jeté. Il peut s'agir de tout humain, demi-homme ou humanoïde bipède de taille inférieure ou égale à celle d'un homme (lutin, dryade, nain, elfe, gnoll, gnome, gobelin, demi-elfe, petite-personne, demi-orque, hobgobelin, humain, kobold, homme-lézard, nixe, orque, pixie, esprit-follet, troglodyte, etc.) Ainsi, un guerrier du 10ème niveau pourra être charmé, mais pas un ogre. La personne peut faire un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter son effet.

Si la cible de l'enchantement rate son jet de sauvegarde contre les sorts (avec un modificateur de +3), il considère le lanceur comme un véritable ami et allié méritant son attention et sa protection. Ce dernier peut donner des ordres au bénéficiaire qui les exécute le plus vite possible. Si le jeteur de sorts nuit ou essaie de nuire à la personne sous le charme par une action non déguisée, ou si un sort de Dissipation de la magie est jeté avec succès à la personne sous le charme, le charme est rompu. Si plusieurs effets de charmes affectent simultanément une créature, le charme le plus récent prend le dessus. Notez que le sujet se souvient parfaitement des événements qui ont eu lieu lorsqu'il était sous le charme. Notez aussi que vous ne pouvez faire quitter à la créature la zone dans laquelle elle a été charmée.

Familier (Conjuration)



Portée : n/a

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 familier

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au magicien de tenter la convocation d'un familier qui deviendra son aide et son compagnon. Les familiers sont de petites créatures. Une créature agissant en tant que familier peut aider un magicien en envoyant ses pouvoirs sensoriels vers son maître, en lui parlant ou en lui servant de garde, d'éclaireur ou d'espion. Un magicien ne peut avoir qu'un seul familier à la fois, et il ne contrôle pas le type de créature qui sera convoquée par le sort, s'il réussit. (Remarque : Ce sort ne peut être lancé que par le protagoniste.)

La créature est toujours plus intelligente que les autres de même type (généralement de 2 ou 3 points d'intelligence), et ses liens avec le magicien lui confèrent une vie particulièrement longue. Le magicien garde un lien empathique avec le familier et peut lui transmettre des ordres mentalement.

Le magicien reçoit un bonus valant la moitié des points de vie du familier. Mais il doit veiller à bien traiter son familier, car s'il meurt, il perd les points de bonus et subit des points de dégâts équivalents à la moitié des points de vie du familier. De plus, si un familier meurt, le magicien perd 1 point de constitution de manière **Permanente**.

Exemple : Un mage a 12 points de vie et lance le sort Familier. Le diabolon convoqué a 18 points de vie, le mage obtient donc un bonus de 9 points de vie. Il dispose maintenant de 21 points de vie. Si le familier meurt, le mage perd ces 9 points de vie (il revient à 12), 1 point de constitution en permanence (ce qui peut entraîner la perte d'autres points de vie), et subit 9 points de dégâts.

Glisser (Conjuration)

Portée : 9 mètres
 Durée : 3 rounds + 1 round par niveau
 Temps d'incantation : 1
 Zone d'effet : carré de 9 x 9 mètres
 Jet de sauvegarde : spécial

Le sort de glisser permet de recouvrir une surface matérielle d'une substance huileuse et glissante. Toute créature s'aventurant ou prise au piège dans la zone d'effet au moment où le sort est lancé doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts, sans quoi elle glisse et dérape, étant incapable de bouger. Toute créature réussissant un jet de sauvegarde peut se mouvoir, quoique lentement, jusqu'à la fin du round (mais devra refaire un jet de sauvegarde contre le sort au cours du round suivant). Les créatures restant dans la zone peuvent lancer un jet de sauvegarde à chaque round jusqu'à ce qu'elles s'échappent de la zone.

Hantise (Illusion)

Portée : 9 mètres
 Durée : 3 tours
 Temps d'incantation : 1
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de sauvegarde : annule

Un sort de hantise permet au magicien de jouer avec les peurs naturelles pour provoquer chez une créature la vision de quelqu'un ou de quelque chose d'inamical avançant vers elle d'une manière menaçante. Si la créature ne réussit pas un jet de sauvegarde contre les sorts, elle s'enfuit le plus vite et le plus loin possible du magicien. La créature a une pénalité de jet de - 1 par tranche de 2 niveaux d'expérience du lanceur du sort, avec un maximum de - 6 au 12e niveau. Ce n'est pas le magicien qui poursuit effectivement la créature en fuite, mais un fantasma issu de son esprit. Dans tous les cas, le sort n'est efficace que contre les créatures d'intelligence 2 et plus, et les morts-vivants ne sont pas affectés.

Identification (Divination)

Portée : personnelle
 Durée : instantanée
 Temps d'incantation : spécial
 Zone d'effet : 1 objet
 Jet de sauvegarde : aucun

Une fois ce sort mémorisé, ouvrez la description d'un objet non identifié et cliquez sur le bouton "Identifier". Les chances d'identification de l'objet sont de 100 %. Le sort indique le nom de l'objet et ses pouvoirs, et permet de savoir s'il est maudit.

Image réfléchi (Illusion)

Portée : personnelle
 Durée : 3 rounds \pm 1 round par niveau
 Temps d'incantation : 1
 Zone d'effet : le lanceur
 Jet de Sauvegarde : aucun

Ce sort permet au lanceur de créer une image de lui-même qui se déplace à ses côtés, copiant tous ses faits et gestes. Ainsi, les ennemis attaquant le magicien ne sauront pas lequel est le vrai : 50 % de chance de toucher l'image, et 50 % de chances de toucher le magicien. L'image disparaît à la suite d'une Dissipation, d'une attaque réussie, ou à expiration du sort.

Infravision (Divination)

Portée : 9 mètres
 Durée : 10 tours
 Temps d'incantation : 1
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de sauvegarde : aucun

Le bénéficiaire de ce sort acquiert l'infravision, à l'instar des elfes ou des nains. L'effet dure pendant la durée du sort ou jusqu'à dissipation.

Mains Ardentes (Transmutation)

Portée : personnelle
 Durée : instantanée
 Temps d'incantation : 1
 Zone d'effet : le lanceur
 Jet de sauvegarde : demi-dégâts

Lorsque le magicien lance ce sort, un jet de flammes brûlantes jaillit du bout de ses doigts. Il doit joindre ses deux pouces et placer ses autres doigts en éventail pour que les flammes puissent jaillir vers l'avant. Ces flammes font 1,5 mètres de long, sur un arc horizontal d'environ 120 degrés devant le magicien. Toute créature dans la zone d'effet des flammes subit 1d3 points de dégâts, plus 2 points pour chaque niveau du jeteur de sorts, atteignant 1d3 \pm 20 points de dégâts du feu maximum. Une créature réussissant un jet de sauvegarde contre les sorts ne subit que la moitié des dégâts.

Orbe chromatique (Invocation)

Portée : 27 mètres
 Durée : spéciale
 Temps d'incantation : 1
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort crée une sphère de 60 cm de diamètre dans la main du joueur de sorts. Une fois le sort lancé, la sphère se dirige vers sa cible qu'elle atteint inévitablement. L'effet de l'orbe sur la cible varie en fonction du niveau du mage qui lance le sort. L'orbe inflige des dégâts qui ne peuvent être évités par un jet de sauvegarde, et un effet spécial contre lequel la cible peut se protéger au moyen d'un jet de sauvegarde contre les sorts avec un bonus de +6 :

niveau 1 : 1d4 dégâts, cécité pendant un round.

niveau 2 : 1d4 dégâts, fait souffrir la victime (pénalité de 1 à la Force, à la Dextérité, à la CA et au TACO).

niveau 3 : 1d6 dégâts, brûle la victime pour des dégâts supplémentaires de 1d8.

niveau 4 : 1d6 dégâts, cécité pendant 1 tour.

niveau 5 : 1d8 dégâts, étourdissement pendant 3 rounds.

niveau 6 : 1d8 dégâts, inflige de la faiblesse (pénalité de -4 au TACO).

niveau 7 : 1d10 dégâts, paralysie pendant 2 tours.

niveau 10 : 1d12 dégâts d'acide, pétrifie la cible.

niveau 12 : 2d8 dégâts d'acide, tue instantanément la victime.

Remarque : La victime effectue ses jets de sauvegarde contre les effets autres que les dégâts à +6, mais n'a pas droit à un jet de sauvegarde contre les dégâts eux-mêmes.

Poigne électrique (Transmutation)



Portée : contact

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Si le magicien touche une créature alors que ce sort est en action, cette dernière subit 1d8 points de dégâts d'électricité, +1 par niveau. Le magicien ne dispose que d'1 round par niveau pour tenter de porter le coup. En cas d'échec ou d'attente trop longue, le sort est gaspillé.

Projectile magique (Invocation)



Portée : champ visuel du lanceur

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de créer jusqu'à cinq projectiles d'énergie magique qui fusent du bout des doigts du magicien et frappent à coup sûr leur cible, qui doit être une créature. Contre les créatures, chaque projectile inflige 1d4 +1 points de dégâts. Pour chaque tranche de deux niveaux supplémentaires d'expérience, le magicien gagne un nouveau projectile (il en a deux au 3ème niveau, trois au 5ème niveau, quatre au 7ème niveau et cinq au 9ème niveau).

Protection contre la pétrification (Abjuration)

Portée : contact

Durée : 5 tours

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère au bénéficiaire une immunité totale à toutes les attaques de pétrification, dont le regard du basilic et de la méduse, les parchemins maudits de pétrification, etc.

Protection contre le mal (Abjuration)

Portée : contact

Durée : 2 rounds par niveau

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, une barrière magique se crée autour de la cible à 30 cm de distance. La barrière se déplace avec le bénéficiaire et a deux effets majeurs : toute créature maléfique ou enchantée lançant une attaque contre la cible protégée reçoit un malus de -2 à chaque jet d'attaque, et la cible bénéficie d'un bonus de +2 sur ses jets de sauvegarde.

Rupture hasardeuse de Nahal (Invocation)

Portée : spéciale

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : spéciale

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 de Nahal. 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 !

Un tel étalage hasardeux de magie va donner à ma profession de prédilection une mauvaise réputation imméritée !

- Volo

Il existe de nombreux mages dont la mauvaise réputation est déjà bien méritée.

- Elminster

Sommeil (Enchantement)



Portée : 27 mètres
Durée : 5 rounds par niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : annule

Lorsque le magicien lance un sort de sommeil, il provoque un état comateux chez une ou plusieurs créatures (autres que les morts-vivants et certaines créatures à l'abri des effets de ce sort particulier). Toutes les créatures affectées doivent se trouver à 9 mètres de distance les unes des autres. Les créatures dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde avec un malus de -3 ou s'endormir. Les monstres possédant 4 DV +3 (4 dés de vie plus 3 points de vie) ou plus ne sont pas affectés. C'est le jeteur de sorts qui détermine le centre de la zone d'effet. On peut attaquer les ennemis touchés par ce sommeil magique avec des bonus importants.

Toucher glacial (Nécromancie)



Portée : personnelle
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Grâce à ce sort, une lueur bleue entoure la main du jeteur de sorts. Cette énergie attaque la force vitale de toute créature vivante sur laquelle le magicien réussit une attaque de mêlée. La créature touchée doit lancer un jet de sauvegarde contre les sorts ou subir 1d8 points de dégâts et une pénalité de -2 à ses jets de toucher.

Vapeur colorée (Transmutation)



Portée : 15 mètres
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : arc de 90 degrés
Jet de sauvegarde : spécial

Grâce à ce sort, un éventail de couleurs vives jaillit de la main du magicien. Entre une et six créatures (1d6) situées dans la zone sont affectées dans l'ordre croissant de leur proximité au magicien. Toute créature dans la zone d'effet de 4DO ou moins doit réussir un jet de sauvegarde, sous peine de perdre connaissance pour 5 rounds.

Sorts de mage : Niveau 2

Chance (Enchantement)



Portée : 9 mètres
Durée : 3 rounds
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Le bénéficiaire de ce sort est chanceux dans tout ce qu'il entreprend au cours des 3 prochains rounds. Il reçoit 5 % de bonus pour chacun de ses actes, y compris les jets de sauvegarde, les chances d'atteindre une cible, les talents de voleur, etc.

Connaissance des alignement (Divination)



Portée : 9 mètres
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Le sort de Connaissance des alignements permet au mage de voir l'aura d'une créature. Le jeteur de sorts doit rester immobile et se concentrer sur le sujet pendant un round entier. Si la créature réussit un jet de sauvegarde contre les sorts, le jeteur de sorts n'apprend rien sur la créature en question. Certains dispositifs magiques annulent les effets de ce sort. Lorsqu'un personnage est affecté par ce sort, il rougeoie s'il est maléfique, brille d'une couleur bleue s'il est bon, et irradie une couleur blanche s'il est neutre.

Débloccage (Transmutation)



Portée : champ visuel du lanceur
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : porte ou coffre verrouillés
Jet de sauvegarde : aucun

Le sort de déblocage ouvre les portes verrouillées, fermées ou bloquées magiquement. Il ouvre les portes secrètes, ainsi que les boîtes ou coffres verrouillés. Il ne soulève pas les hermes barrées ni les obstacles similaires.

Détection de l'invisibilité (Divination)

Portée : personnelle
 Durée : instantanée
 Temps d'incantation : 2
 Zone d'effet : rayon de 25 mètres
 Jet de sauvegarde : aucun

Avec ce sort, le magicien est capable de voir des objets ou des êtres invisibles, astraux, éthérés ou déphasés. Par ailleurs, il peut détecter des créatures cachées ou dissimulées (voleurs dans l'ombre, petites-personnes dans les buissons, etc.) Par contre, ce sort ne lui révèle pas la méthode permettant l'invisibilité ou la dissimulation, sauf dans le cas des voyageurs astraux (le fil argenté lui apparaît). Il ne révèle pas non plus les illusions et ne permet pas au magicien de voir à travers des objets physiques. Notez que si une créature invisible entre dans la zone d'effet une fois que le sort a été lancé, elle reste invisible.

Flèche acide de Melf (Conjuration)

Portée : champ visuel du lanceur
 Durée : spéciale
 Temps d'incantation : 2
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le magicien crée une flèche magique qui atteint sa cible à coup sûr. La flèche ne possède aucun bonus d'attaque ou de dégâts, mais elle inflige 2d4 points de dégâts acides (il n'y a pas d'éclaboussure d'acide sur des créatures voisines, les dégâts ne concernent que la cible). L'acide dure un round de plus par tranche de 3 niveaux du magicien, à moins d'être neutralisé, infligeant 2d4 points de dégâts supplémentaires à chaque round. Ainsi, un magicien de niveau 3 à 5 crée des flèches qui durent deux rounds, un magicien de niveau 6 à 8 des flèches qui durent trois rounds, etc.

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

- Volo

Flou (Illusion)

Portée : personnelle
 Durée : 4 rounds +2 round par niveau
 Temps d'incantation : 2
 Zone d'effet : le lanceur
 Jet de sauvegarde : aucun

Lorsqu'un sort de flou est jeté, la silhouette du magicien devient floue, se transforme et vacille. Les attaques de projectiles et de mêlée contre l'invocateur écopent alors d'un malus de -3. Le magicien reçoit également un bonus de +1 à ses jets de sauvegarde.

Force (Transmutation)

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

Ce sort confère au personnage touché une Force de 18/50. Si le personnage avait déjà une Force comprise entre 18/01 et 18/50, 50 points sont ajoutés à son pourcentage de Force exceptionnelle. Si sa Force était comprise entre 18/50 et 18/00, elle est fixée à 18/00. Si sa Force était supérieure à 19, elle est ramenée à 18/50.

Horreur (Nécromancie)

Portée : 22,5 mètres
 Durée : 1 tour
 Temps d'incantation : 2
 Zone d'effet : cube de 9 mètres d'arête
 Jet de sauvegarde : annule

Au moment du lancement de ce sort, toutes les créatures ennemies situées dans la zone d'effet doivent lancer des jets de sauvegarde contre les sorts ou prennent la fuite dans un état de panique. Certaines créatures sont immunisées contre les effets de la peur, notamment tous les morts-vivants.

Image miroir (Illusion)

Portée : personnelle
 Durée : 3 rounds + 1 round par niveau
 Temps d'incantation : 1
 Zone d'effet : spéciale
 Jet de sauvegarde : aucun

Lorsqu'il invoque une Image miroir, le magicien fait apparaître 2 à 8 répliques de lui-même. Ces images agissent exactement de la même façon que le magicien. Comme le sort provoque une légère distorsion visuelle, les ennemis du joueur de sorts ne peuvent identifier le vrai magicien parmi toutes les silhouettes. Lorsqu'un sosie est touché dans un combat de mêlée ou de projectiles (magiques ou non), il disparaît,; mais les autres restent jusqu'à ce qu'ils soient frappés à leur tour. Mais il est important de noter que le lanceur du sort n'est pas protégé de toutes les attaques, l'ennemi pouvant très bien le viser parmi ses multiples images.

Incinérateur d'Agannazar (Invocation)

Portée : 4,50 mètres

Durée : 1 round

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : jet de 0,6 x 4,5 mètres

Jet de sauvegarde : aucun

Au lancement de ce sort, des flammes jaillissent du bout des doigts du jeteur de sorts pour atteindre la cible qu'il a choisie. La cible frappée écope de 3d6 points de dégâts, et il en va de même de toute créature située dans la trajectoire des flammes. Le jet de flamme provoque des dégâts supplémentaires à la moitié de sa durée d'effet, et le jeteur de sort peut se déplacer pendant la durée du sort. Il n'existe pas de jet de sauvegarde contre ce sort, mais des capacités anti-feu comme la résistance au feu peuvent réduire, voire supprimer, les dégâts.

Invisibilité (Illusion)

Portée : contact

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

La créature touchée par ce sort disparaît et devient indétectable à la vision normale, voire même à l'infravision. Bien entendu, la créature invisible n'est pas rendue silencieuse magiquement, et certaines conditions peuvent la rendre détectable. Même les alliés ne peuvent pas voir la créature invisible ou son équipement, sauf si ces alliés sont naturellement capables de voir les choses invisibles ou peuvent utiliser la magie pour cela. Les objets que la créature invisible fait tomber ou pose par terre deviennent visibles ; les objets qu'elle ramasse disparaissent si elle les met dans ses vêtements ou dans ses besaces. Le sort reste actif jusqu'à ce qu'il soit rompu ou dissipé par la magie, jusqu'à ce que le magicien ou le destinataire l'annule, jusqu'à ce que le destinataire attaque une créature, ou jusqu'à ce que 24 heures se soient écoulées. Donc l'être invisible peut ouvrir les portes, parler, manger, monter les escaliers, etc. Mais s'il attaque, il devient immédiatement visible, bien que l'invisibilité lui permette d'attaquer en premier.

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

- Elminster

Mot de pouvoir : sommeil (Conjuration)

Portée : 27 mètres
 Durée : 5 rounds
 Temps d'incantation : 1
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de sauvegarde : aucun

Lorsqu'un magicien fait à appel à ce Mot de pouvoir, il cause un état de sommeil comateux chez une créature (à l'exception des morts-vivants et des créatures spécifiquement immunisées contre ce sort). La créature ciblée doit avoir moins de 20 points de vie. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé. Les adversaires plongés dans un sommeil magique peuvent être attaqués avec des bonus substantiels. Les effets de ce sort se dissipent au bout de 5 rounds et toute créature ayant plus de 20 points de vie est automatiquement immunisée.

Nuage puant (Invocation)

Portée : 27 mètres
 Durée : 1 tour
 Temps d'incantation : 2
 Zone d'effet : rayon de 9 mètres
 Jet de sauvegarde : spécial

En lançant ce sort, le magicien crée un nuage de vapeurs nauséabondes à une distance maximale de 30 mètres de l'endroit où il se trouve. Toute créature prise dans ce nuage doit lancer un jet de sauvegarde contre le poison, sous peine de chanceler et d'être incapable d'attaquer à cause de ses nausées, pendant 1d2 rounds. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature peut quitter le nuage sans en subir les effets néfastes ; mais, si elle y reste, elle doit effectuer un nouveau jet de sauvegarde à chaque round. Les effets néfastes du poison peuvent être ralentis ou neutralisés à l'aide de la magie appropriée.

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

- Volo

Poussière scintillante (Conjuration)

Portée : 9 mètres
 Durée : 4 rounds
 Temps d'incantation : 2
 Zone d'effet : 9 mètres
 Jet de sauvegarde : annule

Ce sort crée un nuage de particules dorées et scintillantes dans la zone d'effet. Les créatures se trouvant dans cette zone doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être aveuglées (malus - 4 pour les jets d'attaque, les jets de sauvegarde et la classe

d'armure) pendant 4 rounds. De plus, toutes les créatures ayant échoué leur jet de sauvegarde sont couvertes de cette poussière inamovible, qui ne disparaît qu'à la fin du sort, au bout de 4 rounds. Remarque : la poussière permet de révéler les créatures invisibles.

Rayon débilisant (Enchantement)



Portée : champ visuel du lanceur

Durée : 1 round par niveau

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : annule

Grâce au Rayon débilisant, un magicien peut réduire la force d'un adversaire, ainsi que les attaques basées sur cette caractéristique. La force de la victime passe à 5 pendant toute la durée de ce sort à moins que la cible ne réussisse un jet de sauvegarde contre les sorts. Le Rayon débilisant n'affecte pas les bonus de combat liés aux objets magiques et ceux qui confèrent un bonus à la force continuent de fonctionner normalement. La cible subit tous les malus à l'attaque et aux dégâts liés à une force de 5 et sa capacité d'encombrement est diminuée en conséquence.

Résistance à la peur (Abjuration)



Portée : 9 mètres

Durée : 1 heure

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : rayon de 9 mètres

Jet de sauvegarde : aucun

Le magicien insuffle du courage au bénéficiaire du sort et élève son moral à son plus haut niveau. Au fur et à mesure que la durée du sort s'écoule, le moral de la cible revient à son niveau normal. Si la cible est affectée par une terreur magique, cette peur s'annule.

Surdité (Illusion)



Portée : 55 mètres

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort provoque chez la victime une surdit  totale, qui l'emp che d'entendre le moindre bruit. Elle peut tenter un jet de sauvegarde contre les sorts. Les magiciens frapp s par ce sort ont 50 % de chances de rater le lancement d'un sort. Pour mettre fin   cette surdit , il faut lancer un sort de Dissipation de la magie ou un sort de Gu rison des maladies.

Toile d'araignée (Invocation)

Portée : 4,5 mètres par niveau

Durée : 2 tours par niveau

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : annule

Le sort de Toile d'araignée crée une masse à plusieurs couches de fils épais et gluants semblables à ceux d'une Toile d'araignée, mais beaucoup plus gros et résistants. La toile couvre un rayon maximum de 9 m (la même zone environ qu'une Boule de feu). Les créatures prises dans ces toiles d'araignées ou qui les frôlent simplement restent collées aux fibres gluantes. Toute créature située dans la zone d'effet quand le sort est lancé doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -2. Si elle y parvient, la créature peut sortir de la zone. Dans le cas contraire, elle ne peut pas bouger et reste collée à la toile. À chaque round, la créature doit essayer de réussir un jet de sauvegarde, sans quoi elle ne peut pas bouger.

Toucher de la goule (Nécromancie)

Portée : personnelle

Durée : 5 rounds

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : le lanceur

Jet de sauvegarde : annule

Grâce à ce sort, une lueur verte entoure la main du jeteur de sorts. Lorsque le magicien réussit une attaque de mêlée contre une créature, cette dernière se paralyse du fait de l'énergie négative. La créature touchée doit lancer un jet de sauvegarde contre les sorts ou être paralysée pendant 5 rounds.

Vocaliser (Transmutation)

Portée : personnelle

Durée : 1 tour

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : le lanceur

Jet de sauvegarde : aucun

Le bénéficiaire peut lancer des sorts avec un élément verbal sans devoir faire le moindre bruit, du moment que l'invocation s'effectue entièrement pendant la durée du sort de vocalisation. Seule la composante verbale des sorts est supprimée. Ce sort n'a aucun effet sur les autres bruits ou paroles ; il ne fait que supprimer l'élément verbal d'un sort. Le sort de Vocaliser annule le sort de Silence.

Sorts de mage : Niveau 3

Annulation des protections (Abjuration)



Portée : 7,50 mètres
 Durée : instantanée
 Temps d'incantation : 3
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de Sauvegarde : aucun

Ce sort annule tous les sorts de protection inférieurs ou égaux au niveau 5 de la cible. Les sorts concernés sont les suivants : Déviation de sorts mineurs, Globe mineur d'invulnérabilité, Immunité contre les sorts et Renvoi des sorts mineurs. La résistance magique de la cible ne s'applique pas à ce sort.

Armure fantômatique (Conjuration)



Portée : personnelle
 Durée : 5 tours
 Temps d'incantation : 1
 Zone d'effet : le lanceur
 Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le magicien crée un champ de force magique qui protège la cible comme une armure de plates (CA 2). Ce sort peut être cumulé avec la Dextérité et, dans le cas des guerriers/mages, avec le bonus de bouclier. L'Armure fantômatique n'empêche pas de bouger, ne pèse rien et n'encombre pas le bénéficiaire. Elle n'empêche pas de lancer des sorts. Elle dure jusqu'à ce que quelqu'un dissipe le sort ou jusqu'à expiration de sa durée normale.

Boule de feu (Invocation)



Portée : champ visuel du lanceur
 Durée : instantanée
 Temps d'incantation : 3
 Zone d'effet : rayon de 9 mètres
 Jet de sauvegarde : demi-dégâts

Une Boule de feu est une explosion de flammes qui éclate avec un grondement sourd et engendre des dégâts proportionnels au niveau d'expérience du magicien : 1d6 points de dégâts par niveau d'expérience du jeteur de sorts (10d6 maximum). Le magicien pointe son doigt et annonce la distance et la hauteur à laquelle il veut faire exploser la Boule de feu. Un éclair jaillit du bout de son doigt et, à moins qu'il ne soit bloqué par un corps physique ou une barrière solide avant d'atteindre sa destination, se transforme en Boule de feu (un impact prématuré provoque une explosion prématurée). Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde subissent la totalité des dégâts. Celles qui le réussissent parviennent à bondir à l'écart, à se jeter à terre ou à rouler sur le côté, et n'encaissent que la moitié des dégâts.

Charme néfaste (Enchantement)

Portée : 18 mètres
 Durée : 5 rounds
 Temps d'incantation : 3
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de sauvegarde : annule

Ce sort fonctionne de manière similaire à celui de Charme-personne, avec cependant une différence : il n'y a pas de bonus au jet de sauvegarde. La créature affectée devient enragée et fera tout son possible pour protéger son "maître" (le lanceur du sort). Ainsi, la créature attaquera tous les adversaires du lanceur de sort, y compris ses anciens alliés. Ce sort souffre des mêmes limitations que le sort de Charme-Personnes.

Clairvoyance (Divination)

Portée : spéciale
 Durée : instantanée
 Temps d'incantation : 3
 Zone d'effet : spéciale
 Jet de sauvegarde : aucun

Le sort de clairvoyance permet au magicien de voir dans son esprit les limites de l'endroit où il se trouve. Sa vision est ainsi largement étendue, mais ne permet pas de voir les créatures ou leurs mouvements.

Convocation de monstres I (Conjuration)

Portée : 36 mètres
 Durée : 3 rounds + 1 round par niveau
 Temps d'incantation : 4
 Zone d'effet : spéciale
 Jet de sauvegarde : aucun

Une fois l'incantation de ce sort terminée, le magicien convoque un ou plusieurs monstres possédant 3 dés de vie. Il y a 60 % de chance d'avoir un seul monstre, et 40 % de chance d'en avoir deux. Le ou les servants apparaissent dans la portée du sortilège et attaquent les ennemis du lanceur pour toute la durée du sort, ou jusqu'à leur mort.

Délivrance de la magie (Abjuration)

Portée : champ visuel du lanceur
 Durée : spéciale
 Temps d'incantation : 3
 Zone d'effet : cube de 9 mètres d'arête
 Jet de sauvegarde : aucun

C'est la version 'combat' de la Dissipation de la magie, qui n'affecte que l'ennemi. Ce sort annule les effets magiques affectant toute créature dans la zone d'effet, qu'il s'agisse des effets de sorts, de potions ou de certains objets magiques. Notez que les objets spécialement enchantés ne sont pas affectés par ce sort. Les chances de réussite dépendent du niveau du lanceur et du niveau de la magie dissipée. Le pourcentage de chance de réussite de base est de 50 %. Pour chaque niveau du lanceur de la dissipation au dessus du niveau du créateur des effets à dissiper, les chances de réussite augmentent de 5 %. Pour chaque niveau du lanceur de la dissipation en dessous du niveau du créateur des effets à dissiper, un malus de 10 % est appliqué aux chances de réussite. Cependant, quelle que soit la différence de niveau, il y a toujours au minimum 1 % de chances d'échec ou de réussite. Ainsi, si le lanceur a plus de 10 niveaux de plus que la magie à dissiper, il n'a que 1 % de chances d'échec. De la même façon, si le lanceur a 4 niveaux de moins que la magie à dissiper, il n'a que 10 % de chances de réussite. Dans la pratique, le sort devient quasiment inutile si la cible a plus de 5 niveaux de plus que le lanceur.

*Remarque : Ce sort n'affecte **que** les ennemis.*

Détection des illusions (Divination)



Portée : personnelle

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : rayon de 6 mètres

Jet de Sauvegarde : aucun

Ce sort dissipe tous les sorts d'Illusion de niveau inférieur ou égal au 3ème. Les sorts affectés sont : Image réfléchie, Invisibilité, Image miroir et Non-détection. Le lanceur peut décider qui sera affecté par le sort, ce qui permet de ne pas toucher aux membres du groupe. La zone d'effet couvre un rayon d'environ 6 mètres autour du lanceur. La Résistance magique de la cible ne rentre pas en ligne de compte.

Déviation de sorts mineurs (Abjuration)



Portée : personnelle

Durée : 3 rounds par niveau

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : le lanceur

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est similaire au sort de 6ème niveau, Déviation des Sorts qui absorbe les sorts lancés contre le magicien. Cette version amoindrie affecte jusqu'à un total de 4 niveaux de sorts, y compris ceux provenant de parchemins ou de compétences semblables aux sorts. Les sorts de zone stationnaires ou non-centrés sur le magicien protégé, comme le Nuage puant ou le Nuage mortel par exemple, ne sont pas absorbés. Le sort doit être lancé spécifiquement sur le magicien pour qu'il soit absorbé. Cette déviation mineure n'affecte que les sorts inférieurs au 7ème niveau. Si on essaye d'absorber un sort au-delà de sa limite, le sort

échouera et la déviation sera annulée. Par exemple si un sort de troisième niveau frappe le magicien alors qu'il ne lui reste qu'un niveau de déviation, le sort sera absorbé et les effets de la déviation annulés.

Dissipation de la magie (Abjuration)



Portée : 12 mètres

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : cube de 9 mètres d'arête

Jet de sauvegarde : spécial

Un sort de Dissipation de la magie annule les effets magiques affectant toutes les créatures dans la zone : effets des sorts, des potions et de certains objets magiques comme les baguettes. Mais il n'affecte pas les objets magiques enchantés ou les protections contre les sorts (Renvoi et Déviation des Sorts). Les chances de réussite du sort dépendent du niveau du magicien et du niveau de magie à dissiper, et sont de 50 % à la base. Pour chaque niveau d'expérience du magicien supérieur par rapport à celui du sort original, ses chances de succès augmentent de 5 %. Pour chaque niveau inférieur par rapport à celui du sort original, ses chances sont réduites de 10 %. Mais, malgré la différence de ces niveaux, il y a toujours au moins 5 % de chances de succès ou d'échec. Donc, si un magicien possède 10 niveaux de plus que la magie qu'il tente de dissiper, les probabilités d'échec sont de 5 % seulement. De la même manière, si le magicien possède 4 niveaux de moins que le sort qu'il tente de dissiper, il n'a que 10 % de chances de réussir. Ce sort est donc pratiquement inutile si la magie à dissiper est supérieure de 5 niveaux au moins par rapport au magicien.

Remarque : ce sort dissipe les effets des Glisses, des Toiles d'araignée et des Nuages puants, mais n'affecte pas leur zone d'effet.

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

- Elminster

Éclair (Invocation)



Portée : 40 mètres + 9 mètres par niveau

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : demi-dégâts

En lançant ce sort, le magicien libère une décharge électrique puissante qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau du jeteur de sorts (dégâts maximum de 10d6) à chaque créature située dans la zone d'effet. Un jet de sauvegarde contre les sorts réussi permet de n'encaisser que la moitié des dégâts (arrondis à la fraction inférieure). L'éclair prend naissance à une portée et une hauteur déterminées par le magicien et s'étend sur une ligne directe partant du magicien.

Par exemple, si un éclair de 12 m est lancé à 54 m du magicien, son extrémité la plus éloignée est à 66 mètres ($54 + 12$). Si l'éclair rencontre un mur, il rebondit jusqu'à ce qu'il atteigne sa longueur complète.

Flèche enflammée (Conjuration)



Portée : 18 mètres

Durée : 1 round

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : demi-dégâts

Ce sort permet au magicien de lancer des carreaux enflammés sur tout ennemi à portée de tir. Chaque carreau inflige 1d6 points de dégâts perforants, plus 4d6 points de dégâts du feu. La cible ne subit que la moitié des dégâts du feu si elle réussit un jet de sauvegarde contre les sorts. Le joueur de sorts peut créer un carreau pour chaque tranche de cinq niveaux d'expérience (deux carreaux au 10ème niveau, trois au 15ème niveau, etc.) Tous les carreaux sont tirés sur la cible du sort.

Forme ectoplasmique (Transmutation, Illusion)



Portée : personnelle

Durée : 2 rounds par niveau

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : le lanceur

Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le magicien et tout son équipement deviennent intangibles. Le joueur de sorts ne peut être touché que par des attaques magiques ou spéciales. Cela comprend les attaques provoquées par des armes de ± 1 ou supérieures, ou celles provenant de créatures capables de blesser les sujets qui ne peuvent être atteints que par des armes magiques. Le magicien gagne aussi une résistance à la magie de 25 %. Une fois qu'il a pris une forme ectoplasmique, le magicien ne peut pas lancer de sort.

Hâte (Transmutation)



Portée : 4,50 mètres

Durée : 3 rounds \pm 1 round par niveau

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : rayon de 9 mètres, 1 créature par niveau

Jet de sauvegarde : aucun

Toute créature affectée par ce sort voit sa vitesse de déplacement doublée, gagne -2 à son initiative et peut effectuer une attaque supplémentaire par round. Ainsi, une créature se déplaçant à une vitesse de 6 se déplacerait à une vitesse de 12 et attaquerait deux fois par round. Le sort affecte toutes les créatures alliées dans la zone d'effet à la fin de l'incantation.

Comme ces créatures voient leur niveau d'activité s'élever, elles subissent une fatigue considérable après l'expiration du sort. Ce sort ne peut être cumulé à d'autres du même type. Sorts et incantations ne sont pas affectés. Le sort de Hâte annule celui de Lenteur.

Immobilisation des morts-vivants (Nécromancie)



Portée : 10 mètres

Durée : 2 rounds par niveau

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature et tout ennemi dans un rayon de 3 mètres

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort immobilise 1d4 créatures mortes-vivantes pendant 12 rounds ou plus. Ses effets sont centrés sur la victime choisie par le magicien. Tout ennemi se trouvant dans un rayon de 3 mètres autour de la cible est également affecté. Ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde échappent totalement aux effets du sort. Les créatures ainsi immobilisées ne peuvent ni bouger ni parler, mais restent conscientes de ce qui se passe autour d'elles et peuvent continuer à utiliser toutes les capacités ne nécessitant ni la parole, ni un déplacement quelconque. L'immobilisation n'empêche pas la dégradation de la santé due aux blessures.

Immobilisation des personnes (Enchantement)



Portée : 10 mètres

Durée : 2 rounds par niveau

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature et tout ennemi dans un rayon de 2,50 mètres

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort paralyse 1d4 créatures humaines, demi-humaines ou humanoïdes pendant au moins 2 rounds. Le sort d'Immobilisation des personnes affecte tout humain bipède, demi-humain ou humanoïde de taille humaine ou inférieure (lutin, dryade, nain, elfe, gnom, goblin, demi-elfe, petite-personne, demi-orque, hobgoblin, humain, kobold, homme-lézard, nixe, orque, pixie, esprit-follet, troglodyte, etc.) Ainsi, un guerrier du 10ème niveau pourra-t-il être immobilisé, mais pas un ogre.

L'effet est centré sur la victime choisie par le jeteur de sorts. Tout ennemi situé à moins de 2,5 m de la cible est également affecté. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde sont totalement immunisées contre le sort. Les morts-vivants ne peuvent pas être immobilisés. Les créatures immobilisées ne peuvent ni se déplacer ni parler, mais elles restent conscientes des événements se produisant autour d'elles et peuvent recourir à des capacités ne requérant aucun mouvement ou parole. Le fait d'être immobilisé n'empêche pas que l'état du sujet empire sous l'effet des blessures, de la maladie ou du poison.

Invisibilité sur 3 mètres (Illusion)

Portée : personnelle
 Durée : spéciale
 Temps d'incantation : 1 round
 Zone d'effet : 3 mètres
 Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort fait disparaître toutes les créatures situées dans un rayon de 3 mètres autour du lanceur de sort. Elles deviennent indécélables à la vue normale ou à l'infravision. Les bénéficiaires de ce sort n'en deviennent pas pour autant silencieux, et certaines conditions peuvent permettre leur détection. Même les alliés ne peuvent voir les créatures affectées par ce sort ou leur équipement, à moins qu'ils ne disposent de compétences ou de sorts leur permettant de voir les choses invisibles. Tout objet abandonné par une créature invisible redevient immédiatement visible. Tous ceux qui sont ramassés par l'un des bénéficiaires de ce sort disparaissent à la vue de tous s'ils sont cachés dans les vêtements ou l'un des sacs de la créature invisible. Ce sort reste actif jusqu'à ce qu'il soit dissipé par magie, que le lanceur ou le bénéficiaire décide d'y mettre un terme, ou lorsque ce dernier attaque une autre créature. Sa durée maximale est de 24 heures. Les créatures invisibles ne peuvent pas ouvrir de portes, parler, manger, monter des escaliers, etc. Si elles attaquent, elles redeviennent immédiatement visibles.

Lenteur (Transmutation)

Portée : 7,50 mètres
 Durée : 1 tour
 Temps d'incantation : 3
 Zone d'effet : rayon de 9 mètres
 Jet de sauvegarde : annule

Ce sort ralentit de moitié la vitesse normale de déplacement et d'attaque des créatures. Il annule le sort de hâte, mais n'affecte pas pour autant les créatures magiquement accélérées ou ralenties. Les créatures ralenties subissent une pénalité de +4 à la CA, et -4 aux jets d'attaque. Tous les jets de sauvegarde contre ce sort subissent une pénalité de -4.

Minuscules météores de Melf (Invocation, Transmutation)

Portée : 63 mètres
 Durée : spéciale
 Temps d'incantation : 3
 Zone d'effet : 1 cible par météore
 Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au magicien de lancer de petites boules de feu (une par niveau d'expérience) qui explosent en une sphère de 30 cm à l'impact, infligeant 1d4 points de dégâts à la créature touchée. Il peut également enflammer les matériaux combustibles (même les planches). Les

météores sont considérés comme des missiles, avec un bonus de +5 pour les jets d'attaque, et aucune pénalité de portée. Chaque météore inflige +3 points de dégâts, plus +3 points de dégâts du feu. Le magicien peut envoyer jusqu'à 5 météores par tour.

Non-détection (Abjuration)



Portée : contact

Durée : 20 tours

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature ou objet

Jet de sauvegarde : aucun

En lançant ce sort, le magicien rend la créature ou l'objet indécélable aux effets des sorts de divination tels que Clairaudience / Clairvoyance, Localisation d'objet, la perception extra-sensorielle et les divers sorts de détections. La créature et l'objet sont également protégés des objets magiques tels qu'une boule de cristal ou un médaillon d'ESP. Ce sort n'affecte pas le sort de Connaissance des alignements.

Piège à crânes (Nécromancie)



Portée : 18 mètres

Durée : spécial

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : rayon de 9 mètres

Jet de sauvegarde : demi-dégâts

En jetant ce sort, le mage lance un crâne dans la zone visée. Le crâne flotte dans l'air jusqu'à ce qu'une créature s'en approche à moins de 6 mètres. Il explose alors, infligeant 1d6 points de dégâts par niveau du mage à toute créature présente dans un rayon de 9 mètres. Mieux vaut jeter ce sort à bonne distance du groupe, afin d'éviter qu'un des membres ne le déclenche accidentellement.

Protection contre le feu (Abjuration)



Portée : contact

Durée : 1 tour par niveau

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : cible

Jet de sauvegarde : aucun

Les effets de ce sort ne peuvent durer qu'un tour par niveau du lanceur. Lorsqu'il est lancé, il confère une totale invulnérabilité aux feux normaux (torches, huile enflammée, feux de camp, etc.) et une protection partielle aux feux d'origine magique, comme les souffles de dragons ou les sorts tels que Mains ardentes, Boule de feu, Tempête de feu, Nuage de Météores, etc. Il absorbe 50 % de tous les dégâts provenant ce genre de sources magiques.

Protection contre le froid (Abjuration)

Portée : contact

Durée : 1 tour par niveau

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Les effets de ce sort ne peuvent durer qu'un tour par niveau du lanceur. Lorsqu'il est lancé, il confère une totale invulnérabilité aux dégâts normaux liés au froid et une protection partielle contre les froids d'origine magique, comme les souffles de dragons des glaces ou les sorts tels que Cône de froid, Baguette de Givre, etc. Il absorbe 50 % de tous les dégâts provenant ce genre de sources magiques.

Protection contre les projectiles normaux (Abjuration)

Portée : contact

Durée : 5 tours

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : cible

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère à la cible une invulnérabilité totale aux projectiles propulsés mécaniquement ou manuellement (flèches, haches, carreaux, javelots, petites pierres et épieux). Notez toutefois que ce sort n'apporte aucune protection contre les attaques magiques telles que les boules de feu, les éclairs ou les projectiles magiques comme les flèches ✧1.

Toucher vampirique (Nécromancie)

Portée : contact

Durée : instantanée

Zone d'effet : 1 créature

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : aucun

Toute cible touchée par le magicien perd 1-6 points de vie par deux niveaux du lanceur de sorts (maximum 6-36 au 12ème niveau). Ces points de dégâts sont ajoutés aux points de vie du magicien. Tout point de vie au-delà du maximum de points de vie du mage est temporaire et disparaît au bout de 5 tours.

Sorts de mage : Niveau 4

Arme enchantée (Enchantement)



Portée : personnelle
 Durée : 1 jour
 Temps d'incantation : 4
 Zone d'effet : spéciale
 Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une arme magique ± 3 qui peut être utilisée par tout personnage. L'arme peut être une masse d'armes, une hache, une épée courte ou longue. L'arme existe pour une durée d'une journée.

Armure spirituelle (Nécromancie)



Portée : contact
 Durée : 10 tours
 Temps d'incantation : 3
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de Sauvegarde : aucun

Ce sort est similaire à celui du 3ème niveau Armure fantomatique dans le sens où il crée une barrière corporelle autour du corps de la cible. Il se sert de l'énergie vitale du porteur pour créer la barrière, qui ne pèse rien et ne gêne ni les déplacements ni les incantations.

L'Armure spirituelle ne fonctionne pas avec d'autres formes de protection, à part le bonus de Dextérité, les anneaux magiques et les boucliers. La Classe d'armure conférée est de 1, comme pour une Armure de Plates Complète. La nature magique de ce sort confère également un bonus de ± 3 aux jets de sauvegarde contre les attaques magiques.

Cependant, lorsque le sort expire, il existe le danger d'un drainage de l'énergie vitale du porteur (2d4 de dégâts), si celui-ci rate un Jet de Sauvegarde contre les sorts.

Bouclier de feu (bleu) (Invocation, Transmutation)



Portée : personnelle
 Durée : 3 rounds \pm 1 round par niveau
 Temps d'incantation : 4
 Zone d'effet : le lanceur
 Jet de sauvegarde : aucun

Ce bouclier de feu bleu protège le lanceur du froid en l'entourant de flammes. Non seulement ce bouclier lui octroie 50 % de Résistance au froid, mais il le protège aussi contre toute attaque lancée dans un rayon de 1,5 mètres. Tout adversaire attaquant le lanceur avec une arme ou un sort subit 1d8 \pm 2 points de dégâts de froid.

Bouclier de feu (rouge) (Invocation, Transmutation)

Portée : personnelle

Durée : 3 rounds + 1 round par niveau

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : le lanceur

Jet de Sauvegarde : aucun

Ce bouclier de feu rouge protège le lanceur du feu en l'entourant de flammes. Non seulement ce bouclier lui octroie 50 % de Résistance au feu, mais il le protège aussi contre toute attaque lancée dans un rayon de 1,5 mètres. Tout adversaire attaquant le lanceur avec un arme ou un sort subit 1d8 +2 points de dégâts de feu.

Champ de téléportation (Transmutation)

Portée : 12 mètres

Durée : 1 tour

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : rayon de 9 mètres

Jet de Sauvegarde : annule

Ce sort crée une zone de téléportation dans le champ visuel du lanceur. Toutes les créatures ennemies de la zone sont téléportées aléatoirement. Ce sort est très efficace contre les groupes d'ennemis, ce qui permet de les disperser et de donner un répit au magicien.

Confusion (Enchantement)

Portée : 10 mètres

Durée : 5 rounds

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : rayon de 9 mètres

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort provoque la confusion chez une ou plusieurs des créatures présentes dans la zone d'effet. Elles deviennent indécises et n'arrivent plus à passer à l'action. Toutes les créatures dans la zone d'effet peuvent lancer des jets de sauvegarde à -2 contre les sorts. Celles qui réussissent un jet de sauvegarde ne sont pas affectées par le sort. Le sort dure 5 rounds.

Les créatures qui ratent leurs jets de sauvegarde deviennent berserk, confuses ou errent pendant la durée du sort. Les créatures errantes s'éloignent le plus possible du joueur de sorts en utilisant leur mode de déplacement habituel (les personnages marchent, les poissons nagent, les chauves-souris volent, etc.) Toute créature confuse qui se fait attaquer considère son agresseur comme un ennemi et réagit en fonction de sa nature.

Contagion (Nécromancie)

Portée : 27 mètres
 Durée : permanente
 Temps d'incantation : 4
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de sauvegarde : annule

Ce sort provoque une grave maladie et une faiblesse de la créature. Elle est immédiatement frappée de symptômes douloureux : inflammations, lésions, abcès, etc. Sa force, sa dextérité et son charisme sont réduits de 2 points, et elle est également ralentie. Ces effets durent tant qu'un sort de Guérison des maladies n'est pas lancé sur la créature affectée.

Convocation de monstres II (Conjuration)

Portée : 36 mètres
 Durée : 3 rounds + 1 round par niveau
 Temps d'incantation : 4
 Zone d'effet : spéciale
 Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ressemble beaucoup au sort de Convocation de monstres I de 3ème niveau, excepté qu'il convoque un ou deux monstres de 4 DV. Il y a 60 % de chance d'avoir un seul monstre, et 40 % de chance d'en avoir deux. Le ou les servants apparaissent dans la portée du sortilège et attaquent les ennemis du lanceur pour toute la durée du sort, ou jusqu'à leur mort.

Délivrance de la malédiction (Abjuration)

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

Avec ce sort, le magicien peut habituellement libérer une personne ou un objet d'une malédiction ou autre effet assimilé. Cela ne permet pas de supprimer la malédiction d'une arme ou objet magique, mais plutôt de permettre à son porteur de s'en débarrasser. Certaines malédictions spéciales ne sont pas affectées par ce sort, ou ne peuvent l'être que si le magicien a un certain niveau d'expérience.

Emotion : Désespoir (Enchantement)

Portée : 15 mètres
 Durée : 9 rounds + 1 round par niveau à partir du 7ème
 Temps d'incantation : 4
 Zone d'effet : rayon de 9 mètres
 Jet de Sauvegarde : spécial

Avec ce sort, le magicien peut modifier l'état émotionnel des créatures autour de lui. La conséquence : un sentiment de désespoir inspiré à tous les ennemis du lanceur dans son champ d'action. S'ils ratent leur Jet de Sauvegarde contre les sorts, ils se jettent à terre de désespoir. À l'expiration du sort, ils reviennent dans leur état normal.

Le second effet de ce sort est de remplir de courage le lanceur du sort, ce qui supprime toute panique, remonte son moral, et l'immunise contre toute panique ou terreur qui pourrait suivre. Cette protection est automatique et couvre toute la durée du sort. Cependant, elle est affectée par la résistance magique et autres effets similaires.

Globe mineur d'invulnérabilité (Abjuration)



Portée : personnelle

Durée : 1 round par niveau

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : sphère de 1,5 mètres de rayon

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée autour du magicien une sphère magique immobile et faiblement phosphorescente qui empêche les sorts de 1er, 2ème ou 3ème niveau de pénétrer à l'intérieur (la zone d'effet de ces sorts n'inclut pas le volume du Globe mineur d'invulnérabilité). Cela comprend les capacités innées et les effets magiques des dispositifs. Cependant, le magicien peut lancer des sorts à l'extérieur de la sphère magique sans endommager le globe. Les sorts de 4ème niveau et plus ne sont pas affectés par ce sort. Ce globe peut être détruit par un sort de Dissipation de la magie.

Invisibilité majeure (Illusion)



Portée : contact

Durée : 3 rounds * 1 round par niveau

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : cible

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est semblable à celui d'invisibilité, sauf que le destinataire peut attaquer en lançant un projectile, en utilisant une arme de mêlée ou en jetant un sort, tout en restant invisible. Notez qu'il y a parfois des indices révélateurs, une espèce de lueur, qui permet à un assaillant observateur d'attaquer le personnage invisible. Ces traces ne se remarquent que si on les cherche activement (une fois que le personnage invisible a manifesté sa présence). Les attaques contre le personnage invisible sont sanctionnées d'une pénalité de -4 aux jets d'attaque, tandis que les jets de sauvegarde du personnage invisible bénéficient d'un bonus de *4.

Malédiction majeure (Enchantement)

Portée : 15 mètres

Durée : 2 rounds par niveau

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : rayon de 9 mètres

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet d'influencer de façon défavorable tous les jets de sauvegarde ennemis. Ses effets s'appliquent à toute créature hostile située dans la zone d'effet. Les adversaires sous l'influence de ce sort effectuent tous leurs jets de sauvegarde avec une pénalité de -4.

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

- Elminster

Métamorphose (Transmutation)

Portée : personnelle

Durée : 1 tour + 3 rounds par niveau

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : le lanceur

Jet de sauvegarde : aucun

Une fois ce sort jeté, le magicien est capable de prendre la forme d'une autre créature. Le jeteur de sorts acquiert aussi le mode physique de locomotion et de respiration de sa nouvelle forme. Mais celle-ci n'acquiert pas d'aptitudes supplémentaires (attaques spéciales ou magiques), et le magicien ne risque pas de changer de personnalité ni de mentalité.

Une fois le sort jeté et pendant la durée de son effet, le jeteur de sorts peut prendre toutes ces nouvelles formes à tout moment et à volonté. Dans certains cas, il acquiert les moyens d'attaque naturels de la nouvelle forme, dans d'autres, il peut utiliser des armes. Quant au magicien, ses attributs mentaux restent les mêmes, mais tous ses attributs physiques sont affectés par la nouvelle forme, dont il acquiert aussi toutes les protections naturelles (par exemple, résistance aux projectiles et armes contondantes du limon).

Les formes possibles sont :

- (1) Celle d'un gnoll avec une hallebarde magique (+1 aux dommages dus au feu et frappe comme une arme magique +3)
- (2) Celle d'une gelée moutarde capable de ralentir des adversaires (s'ils ratent un jet de sauvegarde quand ils sont touchés).
- (3) Celle d'un ogre capable d'infliger des dégâts massifs avec ses poings.
- (4) Celle d'une araignée qui inflige des dommages dus au poison en touchant sa cible.

De plus, le lanceur de sorts peut choisir la forme d'un ours brun, celle d'un ours noir ou celle d'un loup.

Métamorphose d'autrui (Transmutation)

Portée : champ visuel du lanceur

Durée : permanente

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : annule

Le sort Métamorphose d'autrui est un sort puissant qui modifie de manière définitive la forme de la créature visée. Les attributs mentaux ne sont pas modifiés et la victime ne reçoit pas les aptitudes propres à sa nouvelle forme, mais tous les attributs physiques se transforment de manière à adhérer à celle-ci. Une version spécifique de ce sort est la transformation de la victime en écureuil, à moins qu'elle ne réussisse à lancer un sort efficace de sauvegarde contre la pétrification/métamorphose. La transformation est instantanée et permanente jusqu'à ce qu'un sort de Dissipation de la magie soit lancé sur la créature affectée par ce sort. Les moyens d'attaque naturels de la nouvelle forme sont également mobilisables, et tous les vêtements et équipements que la victime portait se fondent dans la nouvelle forme.

Mot secret (Abjuration)

Portée : 12 mètres

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : 1 créature

Jet de Sauvegarde : aucun

Ce sort dissipe un sort de protection d'un niveau inférieur ou égal au 8ème. Les sorts affectés sont : Protection contre les sorts mineurs, Globe mineur d'invulnérabilité, Immunité contre les sorts, Renvoi des sorts et Bouclier de sorts. La résistance magique de la cible n'affecte pas ce sort.

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

- Oolo

Œil de magicien (Transmutation)

Portée : personnelle

Durée : 1 round par niveau

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est employé, le magicien crée un organe sensitif invisible qui lui renvoie des informations visuelles. Œil de magicien permet une vue normale dans un rayon de 18 mètres dans les zones bien éclairées. Œil peut se déplacer dans n'importe quelle direction pendant la

durée du sort. Sa substance et sa forme peuvent être détectées (par un sort de Détection de l'invisibilité, par exemple). Les obstacles solides bloquent le passage d'un œil de magicien. Les pouvoirs de l'œil ne peuvent pas être améliorés par un autre sort ou un objet. Le magicien est vulnérable à toute attaque du regard subie par l'œil. Pour mettre fin à ce sort, il faut réussir un sort de dissipation sur le magicien ou sur l'œil.

Peau de pierre (Invocation)



Portée : personnelle
Durée : 12 heures
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : le lanceur
Jet de sauvegarde : aucun

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

Progéniture d'araignée (Conjuration)



Portée : 36 mètres
Durée : 6 rounds + 1 round par niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Par ce sort, le magicien amène à la vie plusieurs œufs d'araignée qui éclosent aussitôt pour donner vie à des araignées adultes sous son contrôle télépathique.

Le type d'araignée dépend du niveau du magicien qui lance le sort :

- 7ème - 8ème : Araignée géante
- 9ème - 11ème : Araignée éclipsante
- 12ème et + : Araignée-sabre

Quand le sort est lancé, il existe 20 % de chances qu'il apparaisse deux araignées au lieu d'une seule. Les araignées restent sous le contrôle du magicien jusqu'à expiration du sort ou leur mort.

Séquenceur mineur (Invocation)

Portée : personnelle
 Durée : permanente
 Temps d'incantation : 1 round
 Zone d'effet : spéciale
 Jet de Sauvegarde : aucun

Ce sort permet de stocker des sorts et de pouvoir y accéder à partir du bouton de capacités spéciales. Deux sorts (de niveau 2 ou inférieur) peuvent ainsi être stockés et lancés simultanément. Le bouton disparaît après utilisation jusqu'à ce qu'un autre séquenceur soit créé. Un magicien ne peut disposer que d'un seul Séquenceur mineur à la fois, et le séquenceur ne peut pas être donné à un autre personnage.

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

- Volo

Sphère résistante d'Otiluke (Transmutation)

Portée : personnelle
 Durée : 1 round par niveau
 Temps d'incantation : 1
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de sauvegarde : annule

Lorsque ce sort est jeté, un globe de force scintillant entoure la créature visée si elle ne réussit pas à jeter un sort de sauvegarde. La sphère résiliente emprisonne sa victime pendant toute la durée du sort. Elle est totalement indestructible et seule la dissipation de magie peut la supprimer. Par conséquent, la créature qui se trouve dans le globe est en parfaite sécurité mais est également incapable d'interagir avec le monde extérieur.

Tempête de glace (Invocation)

Portée : champ visuel du lanceur
 Durée : 4 rounds
 Temps d'incantation : 4
 Zone d'effet : rayon de 9 mètres
 Jet de sauvegarde : aucun

En lançant ce sort, le magicien crée une averse de grêlons sur une zone de 18 mètres de diamètre pendant un round et inflige 2d8 points de dégâts à toute créature dans la zone d'effet. Toute créature qui reste dans la zone d'effet subit 2d8 points de dégâts chaque round pendant 4 rounds.

Vision lointaine (Divination)

Portée : spéciale

Durée : 3 rounds + 1 round par niveau

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est lancé, le lanceur est capable de voir une zone inexplorée de la carte. Après avoir lancé le sort, cliquez sur la zone de la carte que vous désirez voir. Pendant la durée du sort, le magicien peut surveiller cette zone et noter les créatures et fortifications qui s'y trouvent.

Sorts de mage : Niveau 5**Affaiblissement de la résistance (Abjuration, Transmutation)**

Portée : 12 mètres

Durée : 9 rounds + 1 round par niveau à partir du 9ème

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : cible

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est lancé sur une créature, il abaisse la résistance à la magie de sa cible de 10 % + 1 % par niveau du joueur de sort. Aucun jet de sauvegarde contre ce sort n'est applicable et la résistance magique est ignorée. Par exemple, si une créature a 60 % de résistance à la magie et que ce sort est lancé sur elle par un magicien de niveau 15, sa résistance à la magie se trouve abaissée de 25 % automatiquement. Les effets de ce sort se cumulent à chaque fois qu'il est lancé sur la même cible. Si ce sort était jeté à nouveau sur la créature précédente, sa résistance à la magie serait de 60 % - 25 % (premier sort) - 25 % (second sort) ce qui lui laisserait à peine 10 % de résistance à la magie une fois les deux sorts lancés. Ce sort reste actif jusqu'à ce que sa durée arrive à expiration. Il convient de noter que ce sort n'est pas affecté par une Dissipation de la magie. Une fois lancé, il n'existe aucun moyen d'annuler ses effets avant son terme naturel.

Animation des morts (Nécromancie)

Portée : 9 mètres

Durée : 8 heures

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de créer 1 ou 2 monstres morts-vivants, au service du magicien. Il y a 5 % de chances par niveau du magicien qu'un 2ème squelette apparaisse. Cependant, à partir du 15ème niveau, un seul Guerrier squelette, monstre très puissant, apparaît.

Les morts-vivants suivent le lanceur du sort, et peuvent rester dans une zone et attaquer toute créature (ou un type spécifique de créature) qui y entrerait. Ces squelettes restent au service du magicien jusqu'à leur destruction ou pendant 8h. Ils ne peuvent être dissipés.

Bouclier de sort (Abjuration)



Portée : personnelle

Durée : 3 rounds par niveau

Temps d'incantation : 8

Zone d'effet : le lanceur

Jet de Sauvegarde : aucun

Avec ce sort, le lanceur est immunisé contre le prochain sort dirigé contre lui. Les sorts affectés sont les suivants : Annulation des protections, Mot secret, Brèche, Abaissement de la résistance, Perce-magie, Rayon rubis d'inversion, Fouet protecteur de Khelben, Perce-bouclier et Anéantissement des défenses. Si l'un de ces sorts est lancé, il est absorbé par le Bouclier de sort, ce qui l'élimine. Sinon, le sort fonctionne jusqu'à expiration.

Brèche (Abjuration)



Portée : 12 mètres

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature

Jet de Sauvegarde : aucun

Quand ce sort est lancé sur une créature, il dissipe toutes les protections qu'elle pouvait posséder. Les sorts affectés sont : Bouclier, Cercle de protection, Résistance à la terreur, Protection contre le feu/froid, Bouclier de feu, Protection contre l'acide, l'électricité, l'énergie magique, les éléments et l'énergie. Les sorts de protection de combat dissipés sont les suivants : Protection contre les projectiles normaux, contre les Armes Normales, contre les Armes Magiques, Peau de pierre, Armure, Armure Fantôme, Armure spirituelle, Immunité Totale, Manteau, Manteau amélioré. La résistance magique de la cible est ignorée.

Chaos (Enchantement)



Portée : 10 mètres

Durée : 5 rounds ÷ 1 round par 6 niveaux

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : rayon de 9 mètres

Jet de Sauvegarde : spécial

Les effets de ce sort sont similaires à celui du sort de 4ème niveau Confusion. La victime erre sans but réel, confuse, attaquant quelquefois indifféremment amis comme ennemis. Si la victime est du niveau 4 ou inférieur, elle ne peut pas faire de Jet de Sauvegarde contre les effets du sort. À partir du niveau 5, elle peut tenter un Jet de Sauvegarde contre les sorts à -4. Le sort reste actif jusqu'à expiration ou Dissipation.

Cône de froid (Invocation)



Portée : personnelle
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : demi-dégâts

Ce sort crée une zone de froid extrême en forme de cône, qui part des mains du magicien et qui mesure 1,5 m de long et 30 cm de diamètre par niveau du jeteur de sorts. Il absorbe la chaleur et inflige 1d4 +1 points de dégâts par niveau d'expérience du magicien. Un magicien du 10ème niveau inflige donc des dégâts de 10d4 +10 points avec un Cône de froid de 3 m de diamètre sur 15 m de long.

Conjuration d'un élémental d'air mineur (Conjuration)



Portée : 13 mètres
Durée : 1 tour + 1 round par niveau
Temps d'incantation : spécial
Zone d'effet : spéciale
Jet de Sauvegarde : aucun

Ce sort invoque un Élémental d'air mineur au service du magicien. Il a 8 Dés de Vie et sera au service de l'invocateur pour la durée du sort. Cependant, à chaque invocation, il y a 15 % de chances pour que l'Élémental échappe au contrôle du magicien et l'attaque. S'il ne peut l'atteindre, il fera tout son possible pour y arriver. L'Élémental hors de contrôle essaiera de tuer son invocateur tant que le sort sera actif ou tant qu'il sera en vie. Ce sort requiert une concentration intense après l'incantation afin d'implanter le contrôle. Invocateur et Élémental sont bloqués pendant trois rounds après l'apparition du second. C'est à la fin de cette période que l'Élémental sera aux ordres du magicien ou l'attaquera. Dans ce dernier cas, il est toujours possible d'utiliser des sorts d'enchantement sur la créature. De tels sorts, utilisés avant la fin de la confrontation mentale, n'auront aucune influence sur son résultat.

Conjuration d'un élémental de feu mineur (Conjuration)



Portée : 13 mètres
Durée : 1 tour + 1 round par niveau
Temps d'incantation : spécial
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est identique au sort Conjuración d'élémental d'air mineur, si ce n'est que c'est un élémentaire de feu qui est convoqué.

Conjuración d'un élémentaire de terre mineur (Conjuración)



Portée : 13 mètres

Durée : 1 tour + 1 round par niveau

Temps d'incantation : spécial

Zone d'effet : spéciale

Jet de Sauvegarde : aucun

Ce sort est identique au sort Conjuración d'élémental d'air mineur, si ce n'est que c'est un élémentaire de terre qui est convoqué.

Convocation de monstres III (Conjuración)



Portée : 36 mètres

Durée : 4 rounds + 1 round par niveau

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ressemble beaucoup au sort de Convocation de monstres I de 3ème niveau, mais il convoque l'équivalent de 5 DV de monstres. Il y a 60 % de chances de convoquer 1 monstre et 40 % de chances d'en convoquer 2. Ces derniers apparaissent dans la portée du sort et attaquent les adversaires du joueur de sorts, jusqu'à ce que le sort arrive à expiration ou jusqu'à ce qu'ils se fassent tuer.

Débilité mentale (Enchantement)



Portée : 12 mètres

Durée : permanente

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature

Jet de Sauvegarde : annule

Ce sort réduit l'intelligence de la cible au niveau de celle d'une bête de somme. La victime reste dans cet état jusqu'à Dissipation de la magie. Pour éviter les conséquences du sort, la cible doit réussir un Jet de Sauvegarde contre les sorts à -2.

J'ai rencontré des individus qui, j'en suis persuadé, ont été affectés par ce sort.

- Oolo

Moi de même.

- Elminster

Domination (Enchantement)

Portée : champ visuel du lanceur

Durée : 8 rounds

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature

Jet de Sauvegarde : annule

Ce sort permet de contrôler les actions de la cible pour la durée du sort. Ce contrôle s'effectue par le biais d'un lien télépathique. Contrairement au sort de prêtre du 4ème niveau Domination mentale, aucune circonstance, ni action allant à l'encontre de l'alignement de la cible, ne permet à celle-ci de se libérer de l'emprise. Seule une Dissipation de la magie peut y arriver. La cible a droit à un Jet de Sauvegarde à -2 pour échapper aux effets du sort.

Feu solaire (Invocation)

Portée : 0

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : rayon de 9 mètres

Jet de sauvegarde : demi-dégâts

Ce sort est identique à une Boule de feu, une flamme explosive qui éclate avec un bruit sourd et inflige des dégâts proportionnels au niveau du magicien, 1d6 points de dégâts par niveau du magicien (maximum 15d6). Le magicien fait un geste de la main et la zone qui l'entoure est envahie de flammes, frappant toutes les créatures à l'exception du lanceur du sort. Les créatures qui ne réussissent pas de jet de sauvegarde subissent la totalité des dégâts de l'explosion. Celles qui réussissent peuvent éviter les flammes, tomber à terre ou rouler de côté, mais reçoivent la moitié des points de dégâts.

Immobilisation des monstres (Enchantement)

Portée : 12 mètres

Durée : 1 round par niveau

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature et tout ennemi dans un rayon de 2,50 mètres

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort immobilise 1-4 créatures de n'importe quel type (à l'exception des morts-vivants) à moins qu'elles ne réussissent un jet de sauvegarde contre les sorts à -2. L'effet est centré sur la victime choisie par le mage. Tous les ennemis se trouvant à moins de 2,50 mètres sont également affectés, à moins de réussir leur jet de sauvegarde. Les créatures immobilisées sont impuissantes et ne peuvent ni se déplacer ni parler mais elles restent conscientes de ce qui se passe autour d'elles et peuvent utiliser des capacités ne requérant pas de mouvements ou de paroles. L'immobilisation n'empêche pas leur état de se détériorer (blessures, maladie, poison, etc.).

Immunité contre les sorts (Abjuration)

Portée : personnelle
 Durée : 1 round par niveau
 Temps d'incantation : 5
 Zone d'effet : le lanceur
 Jet de sauvegarde : annule

Ce sort immunise le lanceur contre les sorts d'une école de magie au choix. Après l'incantation, le lanceur choisit l'école concernée. Aucun sort, de magicien ou de prêtre, de cette école ne pourra donc fonctionner contre lui pour la durée du sort.

Une puissante défense souvent utilisée par les mages de haut niveau.

- Oolo

Le coquin va finir par révéler tous nos secrets si nous ne faisons pas attention.

- Elminster

Lame fantôme (Invocation)

Portée : personnelle
 Durée : 3 rounds + 1 round par niveau
 Temps d'incantation : 5
 Zone d'effet : spéciale
 Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une zone d'énergie magique dense ayant la forme de lames au bout des doigts du lanceur. Ses bords tranchants infligent autant de dégâts qu'une épée normale. Le lanceur est considéré comme compétent lorsqu'il manipule cette Lame fantôme à son JACo normal.

La Lame fantôme se comporte comme une épée magique +3 au niveau des bonus au toucher et aux dégâts ainsi qu'au niveau du type de créatures qu'elle peut atteindre. Cette épée ne peut être utilisée que par le magicien et reste fixée à sa main jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'il soit dissipé magiquement.

Nuage mortel (Invocation)

Portée : 9 mètres
 Durée : 1 tour
 Temps d'incantation : 5
 Zone d'effet : rayon de 9 mètres
 Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort génère un nuage de vapeurs jaune verdâtre tourbillonnantes, si toxique qu'il tue automatiquement toute créature possédant moins de 4 +1 dés de vie, et oblige les créatures possédant de 4 +1 à 6 dés de vie à lancer des jets de sauvegarde contre le poison (avec une pénalité de -4) ou à mourir. Retenir sa respiration n'empêche pas le sort d'agir. Les

créatures ayant un niveau supérieur à 6 (ou 6 dés de vie) doivent quitter le nuage immédiatement ou subir 1d10 points de dégâts de poison à chaque round qu'elles passent dans la zone d'effet du sort.

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

- Elminster

Oracle (Divination)



Portée : personnelle
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : rayon de 18 mètres
Jet de Sauvegarde : aucun

Ce sort dissipe tous les sorts d'illusion de niveau inférieur ou égal au 5ème. Les sorts concernés sont : Image réfléchie, Invisibilité, Image miroir, Non-détection, Invisibilité Améliorée et Porte d'ombre. Comme le lanceur peut décider qui est affecté, les membres du groupe ne sont pas touchés par ce sort. La zone d'effet couvre un rayon de 18 mètres autour du lanceur. La résistance magique de la cible est ignorée.

Porte d'ombre (Illusion)



Portée : personnelle
Durée : 9 rounds ÷ 1 round par niveau à partir du 9ème
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : le lanceur
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le magicien crée l'illusion d'une porte. Il donne également l'impression que le magicien franchit cette " porte " et disparaît. En réalité, il se met sur le côté et reste totalement invisible pendant toute la durée du sort. Un sort de Vision véritable, une gemme de vision ou un autre moyen magique du même type peuvent faire réapparaître le magicien.

Protection contre l'acide (Abjuration)



Portée : contact
Durée : 1 tour par niveau
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est lancé, il confère une invulnérabilité totale contre toutes les attaques acides comme les flèches acides par exemple ou les attaques spéciales de certaines créatures qu'elle soient d'origine magiques ou non. Ses effets se prolongent jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'il soit magiquement dissipé.

Protection contre l'électricité (Abjuration)

Portée : contact
 Durée : 1 tour par niveau
 Temps d'incantation : 5
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est lancé, il confère une invulnérabilité totale à toutes les attaques basées sur l'électricité comme par exemple l'éclair magique ou les souffles. Cette protection s'applique aux sources d'électricité magiques ou naturelles.

Protection contre les armes normales (Abjuration)

Portée : personnelle
 Durée : 1 round par niveau
 Temps d'incantation : 2
 Zone d'effet : le lanceur
 Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère une invulnérabilité totale contre toutes les armes non-magiques, à l'exception des armes bénies ou enchantées. Ce sort ne peut être lancé sur une créature déjà protégée contre les armes magiques. Les effets de ce sort se prolongent jusqu'à son expiration naturelle ou sa dissipation par une source extérieure.

Renvoi des sorts mineurs (Abjuration)

Portée : personnelle
 Durée : 3 rounds par niveau
 Temps d'incantation : 5
 Zone d'effet : le lanceur
 Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est similaire au sort de 7ème niveau : Renvoi des sorts qui retourne à son expéditeur tous sorts lancés contre le magicien. Cette version amoindrie affecte jusqu'à un total de 4 niveaux de sorts, y compris ceux provenant de parchemins ou de compétences semblables aux sorts. Les sorts de zone stationnaires ou non-centrés sur le magicien protégé, comme le Nuage puant ou le Nuage mortel par exemple, ne sont pas renvoyés. Le sort doit être lancé spécifiquement sur le magicien pour qu'il soit retourné à son expéditeur. Ce sort ne repousse qu'un total maximum de 4 niveaux de sorts. Notez cependant que même s'il ne reste qu'un seul niveau et qu'un sort de niveau 3 – par exemple – est lancé sur le magicien, il sera repoussé en même temps que la dissipation de la protection. Ce sort ne protège pas son lanceur d'une dissipation magique.

Sorts de prêtre : Niveau 1

Apaisement (Abjuration)



Portée : 9 mètres

Durée : 1 heure

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : rayon de 9 mètres

Jet de sauvegarde : aucun

Le prêtre insuffle du courage au bénéficiaire du sort et élève son moral à son plus haut niveau. Au fur et à mesure que la durée du sort s'écoule, le moral de la cible revient à son niveau normal. Si la cible est affectée par une terreur magique, cette peur s'annule.

Armure de la foi (Abjuration)



Portée : personnelle

Durée : 3 rounds + 1 round par niveau

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : le lanceur

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort procure une protection contre les attaques normales et magiques. Cette armure magique absorbe une partie des dégâts destinés au porteur. Au premier niveau, cette protection est de 5 %, et chaque cinq niveaux rajoutent 5 %. Un prêtre du niveau 20 verrait donc 25 % des dégâts absorbés quand il est protégé par ce sort.

Bénédictio (Conjuration)



Portée : 12 mètres

Durée : 6 rounds

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : rayon de 9 mètres

Jet de sauvegarde : aucun

Avec le sort de bénédiction, l'invocateur élève le moral des créatures amicales et confère un bonus de +1 aux jets de sauvegarde de ces créatures contre les effets de la terreur. Ce sort ajoute également +1 à leurs jets d'attaque. Le joueur de sorts détermine la portée du sort (jusqu'à 12 mètres). Lorsque l'incantation se termine, le sort affecte toutes les créatures dans une zone correspondant à un rayon de 9, convergeant vers le point désigné par le joueur de sorts (ainsi, les créatures affectées qui quittent la zone restent sous l'effet du sort ; celles qui y pénètrent après l'incantation échappent à son effet).

Bénis sont les bénis

- Oolo.

Détection du mal (Divination)

Portée : personnelle
 Durée : instantanée
 Temps d'incantation : 2
 Zone d'effet : rayon de 18 mètres
 Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de découvrir l'aura maléfique de n'importe quelle créature. Toute créature à portée du sort se met à rougeoier pendant un bref instant.

Enchevêtrement (Transmutation)

Portée : champ visuel du lanceur
 Durée : 1 tour
 Temps d'incantation : 4
 Zone d'effet : rayon de 12 mètres
 Jet de sauvegarde : annule

Avec ce sort, le jeteur de sorts peut provoquer l'emprisonnement des créatures situées dans la zone d'effet par les plantes qui s'y trouvent. Les bonnes et mauvaises herbes, les buissons, ainsi que les arbres, s'enroulent, s'entortillent et s'entrelacent autour des créatures, les retenant solidement pendant la durée du sort. Une créature qui réussit un jet de sauvegarde contre ce sort échappe à l'enchevêtrement. Toute créature visée reçoit un bonus de +3 à ses jets de sauvegarde contre ce sort. Une créature victime d'un enchevêtrement peut continuer d'attaquer.

Fatalité (Transmutation)

Portée : champs visuel du lanceur
 Durée : 1 tour
 Temps d'incantation : 1 round
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort transmet à sa victime une sensation de catastrophe imminente. Pendant toute la durée de ce sort, la cible reçoit une pénalité de -2 à tous ses jets, y compris son JACO et ses jets de sauvegarde. On ne peut se protéger de ce sort par un jet de sauvegarde.

Gourdin magique (Transmutation)

Portée : personnelle
 Durée : 4 rounds + 1 round par niveau
 Temps d'incantation : 2
 Zone d'effet : 1 gourdin en chêne normal
 Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au joueur de sorts de créer un Gourdin magique offrant un bonus de ± 1 à ses jets d'attaque. Il permet d'infliger 2d4 points de dégâts aux opposants de taille humaine maximum, et 1d4 ± 1 points de dégâts aux opposants de taille supérieure.

Injonction (Enchantement)



Portée : 27 mètres
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre d'enjoindre à une créature de "mourir" (dormir) pendant un round. À la fin du round, elle se réveille, indemne.

Pierre magique (Enchantement)



Portée : 15 mètres
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre d'enchanter provisoirement un petit caillou. La Pierre magique peut ensuite être lancée sur un opposant. La pierre provoque 1d4 points de dégâts à la cible qu'elle touche. Les pierres sont considérées comme des armes ± 1 pour déterminer si une créature peut être frappée (certaines créatures, par exemple, ne peuvent être frappées que par des armes magiques), bien qu'elles ne rapportent aucun bonus d'attaque ou de dégâts.

Protection contre le mal (Abjuration)



Portée : contact
Durée : 3 rounds par niveau
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, une barrière magique se crée autour de la cible à 30 cm de distance. La barrière se déplace avec le bénéficiaire et a deux effets majeurs : d'abord, toute créature maléfique ou enchantée lançant une attaque contre la cible protégée reçoit un malus de -2 au jet d'attaque. De plus, la cible bénéficie d'un bonus de ± 2 sur ses jets de sauvegarde.

Sanctuaire (Abjuration)

Portée : contact

Durée : 10 rounds

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque le prêtre jette un sort de sanctuaire, il disparaît aux yeux de ses opposants. C'est comme s'il devenait invisible. Tant qu'il est protégé par ce sort, le sujet ne peut pas entreprendre une action offensive directe sans rompre le sort ; en revanche, il peut employer des sorts autres que les sorts d'attaque ou entreprendre une action quelconque, dans la mesure où il ne viole pas l'interdiction des actions offensives. Ainsi, un prêtre protégé par une barrière magique peut par exemple guérir des blessures ou prononcer une bénédiction. Il ne peut pas jeter un sort à une autre créature sans mettre un terme à ce sort.

Soins des blessures légères (Nécromancie)

Portée : contact

Durée : permanente

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque le prêtre jette ce sort et pose sa main sur une créature, il soigne 1d8 points de blessures ou autres dégâts infligés au corps de la créature touchée. Cette guérison ne concerne pas les créatures dépourvues d'enveloppe corporelle, ni les blessures des créatures non-vivantes ou originaires d'outreplan.

La guérison n'est définitive que dans la mesure où la créature ne subit pas d'autres dégâts ; les blessures provoquées se cicatriseront (ou peuvent être soignées) comme n'importe quelle blessure normale.

Sorts de prêtre : Niveau 2**Aide (Nécromancie/Conjuration)**

Portée : contact

Durée : 1 round + 1 round par niveau

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Le destinataire de ce sort bénéficie des avantages d'un sort de bénédiction (+1 pour les jets d'attaque et les jets de sauvegarde) et d'un bonus spécial de 1d8 points supplémentaires pendant

la durée du sort. Le sort d'aide permet au bénéficiaire de comptabiliser réellement plus de points de vie que son total normal. Les points de vie de bonus sont perdus dès que le destinataire subit des dégâts ; aucune magie curative ne permet de les regagner. Exemple : un guerrier du 1er niveau possède 8 points de vie, encourt 2 points de dégâts ($8 - 2 = 6$), puis bénéficie d'un sort d'aide qui lui confère 5 points de vie supplémentaires. Le guerrier possède à présent 11 points de vie, dont 3 sont temporaires. S'il subit alors 7 points de dégâts, il perd 4 points de vie normaux et les 3 points de vie temporaires. Il reçoit alors un sort de Soins des blessures légères, qui guérit 4 points de dégâts, et retrouve ainsi ses 8 points initiaux.

Baie magique (Transmutation/Invocation)



Portée : contact

Durée : permanente

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Une fois lancé, ce sortilège crée 5 baies magiques que le jeteur de sort peut transporter. Ces baies, une fois consommée, soignent chacune d'un point de vie.

Cantique (Conjuration)



Portée : personnelle

Durée : 5 rounds

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : rayon de 9 mètres

Jet de sauvegarde : aucun

Avec le sort de cantique, le prêtre attire une faveur spéciale sur lui-même et sur son groupe, et inflige des dégâts à ses ennemis. Lorsque le sort de cantique se termine, tous les jets d'attaque et de dégâts, ainsi que les jets de sauvegarde effectués par les amis du prêtre situés dans la zone d'effet, reçoivent un bonus de $+1$, alors que les ennemis du prêtre écotent d'un malus de -1 . Les cantiques multiples ne sont pas cumulatifs.

Charme-personnes ou mammifères (Enchantement)



Portée : champ visuel du lanceur

Durée : 1 jour

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 personne ou mammifère

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort affecte tout individu auquel il est jeté. Il peut s'agir de tout humain bipède, demi-homme ou humanoïde de taille inférieure ou égale à celle d'un homme (lutin, dryade, nain, elfe, gnoll, gnome, gobelin, demi-elfe, petite-personne, demi-orque, hobgobelin, humain, kobold, homme-lézard, nixe, orque, pixie, esprit-follet, troglodyte, etc.) Ainsi, un guerrier

du 10ème niveau pourra être enchanté, mais pas un ogre. La personne reçoit un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter son effet.

Si le bénéficiaire du sort rate son jet de sauvegarde, il considère le jeteur de sorts comme un véritable ami et allié méritant son attention et sa protection. Le jeteur de sorts peut donner des ordres au bénéficiaire qui les exécute le plus vite possible.

Si le jeteur de sorts nuit ou essaie de nuire à la personne sous le charme par une action non déguisée, ou si un sort de Dissipation de la magie est jeté avec succès à la personne sous le charme, le charme est rompu.

Si plusieurs effets de charmes affectent simultanément une créature, le charme le plus récent prend le dessus. Notez que le sujet se souvient parfaitement des événements qui ont eu lieu lorsqu'il était sous le charme. Notez aussi que vous ne pouvez faire quitter à la créature la zone dans laquelle elle a été charmée.

Connaissance des alignements (Divination)



Portée : 9 mètres

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : annule

Un sort de Connaissance des alignements permet au prêtre de lire avec précision l'aura d'une créature. Le jeteur de sorts doit rester immobile et se concentrer sur le sujet pendant un round entier. Si la créature réussit un jet de sauvegarde contre les sorts, le jeteur de sorts ne pourra rien apprendre sur cette créature. Certains dispositifs magiques annulent le pouvoir du sort de Connaissance des alignements.

Détection des pièges (Divination)



Portée : personnelle

Durée : 3 tours

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : le lanceur

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsqu'un prêtre jette un sort de détection des pièges, tous les pièges (dissimulés normalement ou par la magie) de nature magique ou mécanique deviennent visibles à ses yeux. On désigne par piège tout dispositif ou défense magique répondant à trois critères : il doit provoquer un résultat soudain ou inattendu ; le jeteur de sorts perçoit ce résultat comme indésirable ou nuisible ; le créateur a eu l'intention délibérée d'obtenir ce résultat nuisible ou indésirable. Les pièges incluent donc les glyphes et les sorts ou dispositifs similaires. La nature du sort fait que le lanceur doit rester immobile et se concentrer pendant un round, ce qui interrompra toute autre action, mais n'affectera pas l'incantation de sorts.

Immobilisation des personnes (Enchantement)

Portée : 10 mètres

Durée : 1 tour

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : cible et quiconque se trouvant à moins de 2,50 mètres.

Jet de sauvegarde : annule

Ce sort fige sur place une seule créature humaine, demi-humaine ou humanoïde pendant cinq rounds ou plus. Le sort d'Immobilisation des personnes affecte tout humain bipède, demi-homme ou humanoïde de taille humaine ou inférieure (lutin, dryade, nain, elfe, gnoll, gnome, goblin, demi-elfe, petite-personne, demi-orque, hobgoblin, humain, kobold, homme-lézard, nixe, orque, pixie, esprit-follet, troglodyte, etc.) Ainsi, un guerrier du 10ème niveau pourra être immobilisé, mais pas un ogre.

L'effet est centré sur la victime choisie par le jeteur de sorts. Tout ennemi situé à moins de 2,50 mètres de la cible est également affecté. Les jets de sauvegarde s'ajustent à la sagesse. Les créatures qui réussissent leur jet de sauvegarde sont totalement immunisées contre le sort. Les morts-vivants ne peuvent pas être immobilisés.

Les créatures immobilisées ne peuvent ni se déplacer ni parler, mais elles restent conscientes des événements se produisant autour d'elles et peuvent utiliser des capacités ne requérant aucun mouvement ou parole. Le fait d'être immobilisé n'empêche pas que l'état du sujet empire sous l'effet des blessures, de la maladie ou du poison.

Lame enflammée (Invocation)

Portée : personnelle

Durée : 4 rounds + 1 round par 2 niveaux

Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : lame de type "épée", longue de 90 centimètres

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au jeteur de sorts de faire surgir de sa main un rayon de feu brûlant. Ce rayon, semblable à une lame, se manie comme un cimeterre. Si le jeteur de sorts réussit à frapper une créature morte-vivante ou particulièrement vulnérable au feu avec la Lame enflammée dans un combat de mêlée, celle-ci subit 1d4 + 4 points de dégâts, avec un bonus de dégât de +2 (c'est-à-dire, entre 7 et 10 points). Si la créature est protégée contre le feu, les dégâts infligés sont réduits de 2 (c'est-à-dire, 1d4 + 2 points). Les êtres résidant dans le feu ou l'utilisant comme une forme d'attaque innée restent insensibles à ce sort. Toutefois, il ne s'agit pas d'une arme magique au sens propre du terme. Aussi, les créatures (autres que les morts-vivants) qui ne peuvent être frappées que par des armes magiques ne sont pas affectées. Ce sort reste inefficace sous l'eau.

Une des nombreuses manières d'éviter qu'un troll ne revienne à la vie.

- Elminster

Marteau spirituel (Invocation)

Portée : personnelle

Durée : 3 rounds + 1 round par niveau

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

En sollicitant sa divinité, le prêtre lançant le sort de Marteau spirituel fait apparaître un marteau magique. Il peut s'en servir pendant toute la durée du sort. Le marteau frappe comme une arme magique, avec un bonus de +1 par groupe de 6 niveaux (ou fractions) d'expérience du jeteur de sorts, jusqu'à un total de +3 pour le jet d'attaque et de +3 pour le jet de dégâts dans le cas d'un jeteur de sorts du 13ème niveau. Les dégâts de base infligés lorsqu'il atteint sa cible sont exactement identiques à ceux infligés par un marteau de guerre normal (1d4 +1 contre les opposants de taille humaine ou plus petits, 1d4 contre les opposants de taille supérieure, plus le bonus magique).

Peau d'écorce (Transmutation)

Portée : contact

Durée : 4 rounds + 1 round par niveau

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsqu'un prêtre jette le sort de peau d'écorce sur une créature, la peau de cette dernière devient aussi dure que l'écorce. Sa classe d'armure passe à 6, et baisse de 1 par groupe de quatre niveaux du prêtre : CA 5 au 4ème niveau, CA 4 au 8ème niveau, etc. En outre, les jets de sauvegarde contre toutes les formes d'attaque, à l'exception de la magie, reçoivent un bonus de +1. Ce sort peut affecter le jeteur de sorts ou toute autre créature touchée par ce dernier.

Puier dans la puissance divine (Invocation)

Portée : personnelle

Durée : 10 rounds

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : le lanceur

Jet de sauvegarde : aucun

Le prêtre sollicite son dieu pour qu'il lui accorde du pouvoir pendant une courte durée. Sa force, sa constitution et sa dextérité gagnent alors 1 point par groupe de 3 niveaux du jeteur de sorts. Un prêtre du 3ème niveau verra ainsi ses pouvoirs gagner +1 point, alors qu'un prêtre du 12ème niveau les verra augmenter de +4.

Ralentissement du poison (Nécromancie)

Portée : contact

Durée : Instantané

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est jeté sur un individu empoisonné, il ralentit beaucoup l'effet du venin, ce qui peut le neutraliser dans un grand nombre de cas.

Résistance au feu et au froid (Transmutation)

Portée : contact

Durée : 1 round par niveau

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsqu'un prêtre jette ce sort à une créature, le corps de celle-ci se durcit de manière à résister à la chaleur et au froid. Dans des conditions moyennes (nu dans la neige ou main plongée dans une cheminée pour en extraire un document), son immunité est totale. Le destinataire bénéficie également d'une certaine résistance dans des conditions de chaleur ou de froid extrêmes (quelle qu'en soit l'origine). Par exemple, il peut résister aux charbons ardents, à une grande quantité d'huile brûlante, à des épées enflammées, à des tempêtes de feu, à des boules de feu, à des nuées de météores, au souffle du dragon rouge, ou encore à des épées de glace, à des tempêtes de neige, à des baguettes de givre ou au souffle du dragon blanc. Dans tous ces cas, la température affecte la créature dans une certaine mesure : les dégâts causés par le feu ou le froid ne sont réduits que de moitié pour le bénéficiaire.

Silence sur 5 mètres (Transmutation)

Portée : champ visuel du lanceur

Durée : 2 rounds par niveau

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : sphère de 5 mètres de rayon

Jet de sauvegarde : annule

Lorsqu'un tel sort est jeté, un silence complet s'abat sur la zone concernée. Tous les sons s'évanouissent : il est impossible de parler ou de jeter un sort. Chaque créature située dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde ; si sa sauvegarde échoue, elle restera silencieuse pendant toute la durée du sort. Notez qu'une fois lancé, ce sort ne continue pas d'affecter la zone ; seuls ceux dans la zone au moment de l'incantation sont frappés de mutisme.

Très efficace pour neutraliser des mages adverses.

- Volo

Si seulement on pouvait utiliser ce sort plus souvent sur vous, Oolo.

- Elminster

Sorts de prêtres : Niveau 3

Animation des morts (Nécromancie)



Portée : 9 mètres

Durée : 8 heures

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de créer des monstres morts-vivants, des squelettes et des zombies inférieurs à partir des os et des corps d'humains, de demi-humains ou d'humanoides morts. Le sort anime ces restes, qui obéissent alors à de simples ordres verbaux du jeteur de sorts, quelle qu'ait été leur façon de communiquer de leur vivant. Les squelettes et les zombies peuvent suivre le jeteur de sorts, rester dans une zone pour attaquer une créature (ou un type spécifique de créature) s'introduisant dans le lieu, etc. Les morts-vivants restent animés jusqu'à ce qu'ils soient détruits au combat, repoussés ou que les 8 heures se soient écoulées ; la magie ne peut pas être dissipée. Le prêtre peut animer un squelette par niveau d'expérience qu'il a atteint.

Appel de la foudre (Transmutation)



Portée : 24 mètres

Durée : 1 tour par niveau

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : rayon de 120 mètres

Jet de sauvegarde : demi-dégâts

Un sort d'Appel de la foudre doit être lancé à l'extérieur, sinon il reste sans effet. Il permet à l'invocateur de faire tomber des éclairs. Il peut en faire tomber un par tour. Le sort a une durée d'un tour par niveau du prêtre. Chaque éclair provoque 2d8 points de dégâts électriques, plus 1d8 points supplémentaires par niveau d'expérience du jeteur de sorts. Ainsi, un jeteur de sorts du 4ème niveau fera tomber un éclair de 6d8 (2d8 + 4d8).

L'éclair tombe en frappant verticalement toute créature ennemie du prêtre. Le jeteur de sorts ne choisit pas les cibles du sort, mais l'éclair ne frappe aucun de ses alliés.

Convocation d'insectes (Conjuration)

Portée : 27 mètres
 Durée : 7 tours
 Temps d'incantation : 9
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort attire un nuage ou un essaim d'insectes qui attaquent un des ennemis du magicien. Cet essaim se réunit en un point choisi par le magicien dans le rayon d'action du sort, et attaque la créature choisie par le magicien.

La victime peut tenter un jet de sauvegarde contre les souffles (avec un malus de - 4) pour échapper à l'essaim. Sinon, elle reçoit 1 point de dégâts toutes les deux secondes pendant la durée du sort.

La victime combat avec une pénalité de - 2 sur son jet d'attaque et +2 pour sa classe d'armure. L'essaim attaque sans arrêt sa cible, rendant très difficile le lancement de sorts (50 % de chances d'échec).

Délivrance de la malédiction (Abjuration)

Portée : contact
 Durée : permanente
 Temps d'incantation : 6
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de sauvegarde : aucun

En jetant ce sort, le prêtre peut généralement annuler une malédiction ordinaire pesant sur un objet ou une personne, ou une malédiction ayant la forme d'un envoi indésirable ou d'une présence maléfique. Il faut savoir que le sort de Délivrance de la malédiction ne fait pas disparaître une malédiction lancée, par exemple, sur un bouclier, une arme ou une armure, bien qu'il permette normalement à la personne frappée d'une telle malédiction de s'en débarrasser. Certaines malédictions spéciales peuvent ne pas être levées par ce sort ou alors peuvent être écartées seulement par un jeteur de sorts disposant du niveau minimum nécessaire.

Délivrance de la paralysie (Abjuration)

Portée : 45 mètres
 Durée : permanente
 Temps d'incantation : 6
 Zone d'effet : rayon de 7,50 mètres
 Jet de sauvegarde : aucun

Avec ce sort, le prêtre peut libérer toutes les créatures dans la zone d'action du sort des effets de la paralysie ou d'une magie apparentée (Toucher de la goule ou sort d'immobilisation).

Dissipation de la magie (Abjuration)

Portée : 12 mètres

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : Cube de 9 mètres d'arête

Jet de sauvegarde : aucun

Un sort de Dissipation de la magie annule les effets magiques affectant toutes les créatures dans la zone : effets des sorts, des potions et de certains objets magiques comme les baguettes. Mais il n'affecte pas les objets magiques enchantés ou les protections contre les sorts (Renvoi et Déviation des Sorts). Les chances de réussite du sort dépendent du niveau du magicien et du niveau de magie à dissiper, et sont de 50 % à la base. Pour chaque niveau d'expérience du magicien supérieur par rapport à celui du sort original, ses chances de succès augmentent de 5 %. Pour chaque niveau inférieur par rapport à celui du sort original, ses chances sont réduites de 10 %. Mais, malgré la différence de ces niveaux, il y a toujours au moins 5 % de chances de succès ou d'échec. Donc, si un magicien possède 10 niveaux de plus que la magie qu'il tente de dissiper, les probabilités d'échec sont de 5 % seulement. De la même manière, si le magicien possède 4 niveaux de moins que le sort qu'il tente de dissiper, il n'a que 10 % de chances de réussir. Ce sort est donc pratiquement inutile si la magie à dissiper est supérieure de 5 niveaux au moins par rapport au magicien.

Remarque : ce sort dissipe les effets des Glisses, des Toiles d'araignée et des Nuages puants, mais n'affecte pas leur zone d'effet.

Élimination des invisibilités (Divination)

Portée : champ visuel du lanceur

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 8

Zone d'effet : rayon de 9 mètres

Jet de sauvegarde : aucun

Toutes les créatures invisibles situées dans la zone d'effet perdent leur invisibilité. Cela concerne les créatures se trouvant sous les effets d'un sort de Sanctuaire, d'Invisibilité majeure, de l'invisibilité de la Porte d'ombre, de Double illusoire, etc.

Flétrissure infernale (Nécromancie)

Portée : champ visuel du lanceur

Durée : instantanée

Temps d'invocation : 3

Zone d'effet : 6 mètres autour du lanceur

Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort fait appel à l'énergie du plan matériel négatif afin d'ouvrir un canal entre ce plan et les cibles du sort. Toute les créatures d'alignement bon située dans la zone d'effet reçoivent 1d4 points de dégâts par niveau du prêtre ainsi que le droit de faire un jet de sauvegarde

contre les sorts pour n'en subir que la moitié. Si la victime rate son jet, elle reçoit une pénalité de -2 à tous ses jets pendant 4 rounds.

Force d'un seul (Transmutation)



Portée : personnelle
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : le groupe
Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est jeté, l'ensemble du groupe reçoit une force de 18/76. Si un membre du groupe est doté d'une force supérieure à celle-ci (soit naturellement, soit grâce à un élément magique), sa force est réduite à 18/76. Le sort ne dure qu'un seul tour, à la suite de quoi chacun retrouve sa force normale.

Fourvoiement magique (Enchantement)



Portée : champ visuel du lanceur
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 cible
Jet de sauvegarde : annule

Toute créature ayant le don de jeter des sorts qui est affectée par ce sort voit son pouvoir d'incantation sérieusement diminué. Lorsqu'elle essaie de jeter un sort, ce dernier a alors 80 % de chances d'échouer. Les créatures peuvent effectuer des jets de sauvegarde contre les sorts pour se prémunir contre cet effet, mais elles le font avec une pénalité de -2.

Glyphe de garde (Abjuration/Invocation)



Portée : 18 mètres
Durée : permanente jusqu'à son déchargement
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : rayon de 7,50 mètres
Jet de sauvegarde : annule

Un Glyphe de garde est une inscription magique puissante destinée à empêcher les créatures non autorisées ou hostiles de pénétrer dans une zone, de franchir une porte ou un passage donné. Il peut servir à protéger un petit pont, à garder une entrée ou comme piège sur un coffre ou une boîte. Toute créature violant la zone gardée subit la magie que cette zone renferme. Un jet de sauvegarde réussi contre le sort permet à la créature d'échapper aux effets du glyphe. On ne peut pas placer plusieurs glyphes dans la même zone ; mais si une commode a trois tiroirs, il est possible de placer un glyphe sur chacun d'entre eux.

Grâce à ce sort, le prêtre tisse un réseau de lignes légèrement phosphorescentes autour du

symbole de garde. Lorsque le glyphe est activé, il inflige à la victime 1d4 points de dégâts électriques par niveau du joueur de sorts.

Guérison des maladies (Nécromancie)



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

En imposant les mains sur une personne souffrante, le lanceur de ce sort peut guérir presque toutes les maladies connues. La guérison est permanente mais n'accorde pas à son bénéficiaire une quelconque immunité magique contre de futures affections. Certaines maladies magiques ne sont pas sujettes à ce sort.

Immobilisation des animaux (Enchantement)



Portée : 10 mètres
Durée : 2 rounds par niveau
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : cible et quiconque se trouvant à moins de 2,50 mètres.
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet de figer les animaux sur place. Il affecte uniquement les animaux de taille normale et les animaux géants. Les monstres tels que les wivernes, les ankhegs et les vers charognards ne font pas partie des animaux.

L'effet est centré sur la victime choisie par le joueur de sorts. Tous les ennemis situés à moins de 2,50 mètres de la cible sont également affectés. Ceux qui réussissent leurs jets de sauvegarde sont totalement immunisés contre le sort.

Les créatures immobilisées ne peuvent ni se déplacer ni parler, mais elles restent conscientes des événements se produisant autour d'elles et peuvent utiliser des capacités ne requérant aucun mouvement ou parole. Le fait d'être immobilisé n'empêche pas que l'état du sujet empire sous l'effet des blessures, de la maladie ou du poison.

Obstination bornée (Enchantement)



Portée : champ visuel du lanceur
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 personne ou mammifère
Jet de sauvegarde : annule

La victime visée qui rate un jet de sauvegarde contre les sorts subit les pleins effets du sort d'Obstination bornée, qui la pousse à errer au hasard, à attaquer la personne la plus proche ou à rester immobile, en proie à la confusion.

Protection contre le feu (Abjuration)

Portée : contact

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : cible

Jet de sauvegarde : aucun

L'effet d'une protection contre les sorts de feu diffère selon que le bénéficiaire de la magie est le jeteur de sorts ou une autre créature. Dans les deux cas, le sort ne dure qu'un tour par niveau du jeteur de sorts. Lorsque le sort est jeté, il confère une invulnérabilité totale aux feux normaux (torches, feux de joie, huiles enflammées et autres feux du même type) et protège contre l'exposition aux feux magiques (souffle brûlant des dragons, sorts "Mains ardentes", boules de feu, Semences de feu, tempêtes de feu, colonnes de feu, nuées de météores, molosses sataniques ou souffles de pyrohydres, etc.), en absorbant 80 % de tous les dégâts provoqués par de telles sources de magie.

Sainte punition (Nécromancie)

Portée : champ visuel du lanceur

Durée : instantanée

Temps d'invocation : 3

Zone d'effet : 6 mètres autour du lanceur

Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort fait appel à l'énergie du plan de la brillance afin d'ouvrir un canal entre ce plan et les cibles du sort. Toutes les créatures maléfiques situées dans la zone d'effet reçoivent 1d4 points de dégâts par niveau du lanceur ainsi que le droit de faire un jet de sauvegarde contre les sorts pour n'en subir que la moitié. Si la victime rate son jet, elle sera de plus aveuglée pendant 1 round.

Soins des blessures moyennes (Nécromancie)

Portée : contact

Durée : permanente

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsqu'il lance et sort et appose ses mains sur une créature, le prêtre restaure 14 points de vie. Cette guérison ne s'applique pas aux créatures ne disposant pas d'un corps physique ou d'origine extraplanaire. La guérison est permanente tant que la cible ne reçoit pas de nouvelles blessures, qui devront être guéries comme n'importe quels autres sévices.

Zone d'air pur (Abjuration)

Portée : personnelle
 Durée : instantanée
 Temps d'incantation : 3
 Zone d'effet : spéciale
 Jet de sauvegarde : aucun

La Zone d'air pur repousse tous les éléments nocifs des vapeurs empoisonnées (y compris celles qui sont créées par magie, comme le Nuage mortel). Ce sort dissipera tout nuage dans la zone occupée par le lanceur du sort. Il n'offre aucune protection contre les vapeurs empoisonnées créées par un Souffle de Dragon (comme les gaz chlorés d'un dragon vert).

Un sort dont j'aurais pu avoir l'usage après un bien piètre repas à la Cantine du griffon rôti !

- Oolo

Sorts de prêtre : Niveau 4**Action libre (Abjuration/Enchantement)**

Portée : contact
 Durée : 5 rounds * 1 round par niveau
 Temps d'incantation : 5
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de sauvegarde : aucun

Tant qu'il est sous les effets de ce sort, celui qui le reçoit bénéficie d'une immunité contre tout ce qui affecte sa mobilité. Cela inclut les effets de la Toile d'araignée, de l'Immobilisation des personnes, de la Glisse et de l'Enchevêtrement.

Appel de créatures des bois (Conjuration)

Portée : champ visuel du lanceur
 Durée : 3 tours
 Temps d'incantation : 7
 Zone d'effet : spéciale
 Jet de Sauvegarde : aucun

Ce sort invoque une nymphe pour aider le groupe. Elle dispose de nombreux sorts de prêtre (Domination mentale, Confusion, sorts de soins) et les utilisera dans l'intérêt du groupe. Elle reste sous le contrôle du lanceur jusqu'à ce qu'elle soit tuée ou expiration du sort.

Blessures graves (Nécromancie)

Portée : contact
 Durée : permanente
 Temps d'incantation : 7
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est l'inverse du sort Soins des blessures graves. Au lieu de guérir la créature touchée, il lui inflige des dégâts. Le sort cause 17 points de dégâts à la cible touchée par le prêtre. L'attaque suivante aura le même effet si elle est portée dans les deux rounds qui suivent la première ou le sort se dissipera de lui-même. Si le prêtre manque la créature ciblée, le sort ne produira aucun effet. Aucun jet de sauvegarde n'est applicable pour éviter les dégâts ainsi causés.

Convocation des animaux I (Conjuration)

Portée : une zone extérieure
 Durée : 24 minutes
 Temps d'incantation : 7
 Zone d'effet : spéciale
 Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut appeler jusqu'à huit animaux du type de son choix et possédant chacun 4 dés de vie ou moins. Le type d'animaux disponibles dépend de l'environnement dans lequel se trouve le prêtre au moment de la Convocation.

Domination mentale (Enchantement)

Portée : champ visuel du lanceur
 Durée : 3 rounds par niveau
 Temps d'incantation : 4
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de sauvegarde : annule

Lorsque ce sort est lancé sur un sujet, celui-ci doit effectuer une résistance contre le sort avec une pénalité de -2 pour éviter que le prêtre ne pénètre dans son esprit. Les effets de ce sort ressemblent à ceux du sort de magicien Domination, à quelques petites différences près. Tout d'abord, avec ce sort, le prêtre n'a pas accès aux pensées du sujet, à sa mémoire ou à ses sens. Le prêtre peut seulement ordonner au sujet d'effectuer certaines tâches ou de remplir certaines fonctions pendant la durée du sort. Pour contrôler le sujet, le prêtre doit être à sa portée et pouvoir le voir. De plus, ce sort requiert une certaine dose de concentration de la part du prêtre, ce qui signifie qu'il peut participer à un combat ou à une attaque, mais qu'il ne peut pas lancer d'autres sorts.

Harmonie défensive (Enchantement)

Portée : personnelle

Durée : 6 rounds

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : rayon de 3 mètres

Jet de sauvegarde : aucun

L'Harmonie défensive donne aux créatures touchées un bonus défensif en leur accordant une coordination enchantée de leurs attaques et défenses. Cela permet à un groupe de créatures de s'unir pour une bataille ou un affrontement uniques. L'effet se concentre sur celui qui lance le sort, mais affecte également tous ceux qui se trouvent dans un rayon de 3 mètres. Les créatures touchées peuvent se déplacer à l'extérieur de la zone après le lancer du sort et continuer à bénéficier des avantages de l'harmonie. Pendant la durée de l'effet, chaque créature affectée gagne un bonus de +2 pour sa classe d'armure. Le sort dure pendant 10 rounds ou jusqu'à ce qu'il soit détruit.

Union fait la force.

- Elminster

Manteau de terreur (Conjuration)

Portée : 0

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : le lanceur

Jet de sauvegarde : annule

Le Manteau de terreur permet au magicien d'irradier une aura personnelle de terreur dans un rayon d'un mètre. Tous les autres personnages et les créatures touchées par cette aura doivent réussir un jeu de sauvegarde contre les sorts ou s'enfuir pour 4 rounds. Les individus affectés peuvent aussi abandonner des objets. Les membres du groupe sont immunisés contre ces effets, mais l'aura de terreur peut néanmoins les déranger.

Neutralisation du poison (Nécromancie)

Portée : contact

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est lancé sur une créature empoisonnée, il neutralise immédiatement le poison et permet de récupérer 10 points de vie perdus.

Poison (Nécromancie)

Portée : 5 mètres

Durée : 1 tour

Temps d'invocation : 4

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : annule

Grâce à ce sort, le lanceur peut empoisonner une victime ayant raté son jet de sauvegarde contre le poison. Les effets exacts dépendent du niveau du magicien et sont détaillés ci-dessous :

7-9ème niveau : $2d8 \div 2$ par round10-12ème niveau : $3d8 \div 3$ par round13-14ème niveau : $4d8 \div 4$ par round15-16ème niveau : $6d8 \div 5$ par round17ème niveau et plus : $8d8 \div 6$ par round

Les créatures réussissant leur jet de sauvegarde ne sont pas affectées par ce sort.

Protection contre la foudre (Abjuration)

Portée : contact

Durée : 5 rounds par niveau

Temps d'incantation : 7

Zone d'effet : cible

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est lancé, il confère une invulnérabilité totale aux attaques électriques telles que le souffle de dragon ou aux attaques magiques telles que l'Éclair, la Poigne électrique, etc. La protection dure tout le temps de l'effet du sort ou jusqu'à ce qu'il ait été détruit.

Protection contre la mort (Nécromancie)

Portée : champ visuel du lanceur

Durée : 1 tour par niveau

Temps d'invocation : 1 round

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort protège sa cible de toutes les formes de magie mortelle pendant la durée du sort. Cela inclus entre autre : Désintégration, Mot de pouvoir Mortel, Sort de mort, Doigt de mort, etc.

Protection contre le mal sur 3 mètres (Abjuration)

Portée : contact

Durée : 1 tour par niveau

Temps d'incantation : 7

Zone d'effet : rayon de 3 mètres

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est lancé, toutes les créatures se trouvant dans un rayon de trois mètres reçoivent individuellement la Protection contre le mal. Ce sort crée une barrière magique autour de ceux qui le reçoivent, à une distance de 30 cm. La barrière se déplace avec le sujet et a deux effets importants : tout d'abord, toutes les attaques du mal ou de créatures enchantées par le mal contre la créature protégée reçoivent une pénalité de -2 pour chaque jet d'attaque ; deuxièmement, tous les jets de sauvegarde effectués par la créature protégée et occasionnés par de telles attaques bénéficient d'un bonus de +2.

Ce sort est souvent le dernier rempart entre un aventurier et un démon enragé.

- Oolo

Protection contre le plan négatif (Abjuration)

Portée : contact

Durée : 5 rounds

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature

Jet de Sauvegarde : aucun

Ce sort procure au prêtre ou à la créature qu'il touche une protection partielle contre les monstres morts-vivants ayant des rapports avec le plan Matériel Négatif (comme les vampires). Ce sort ouvre un canal vers le plan Matériel Positif qui peut contrebalancer les effets de l'attaque par l'énergie négative. Toute créature attaquée de cette façon est protégée contre toute absorption d'énergie ou de niveaux pour la durée du sort. Seuls les points de dégâts normaux sont subis, et aucune expérience n'est perdue. Ce sort ne peut pas être lancé sur le plan Matériel Négatif.

Restitution mineure (Nécromancie)

Portée : contact

Durée : permanente

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 1 créature

Jet de Sauvegarde : aucun

Avec le lancement de ce sort, l'énergie vitale de la cible est augmentée. Ce sort annule toute absorption subie à la suite d'une attaque par un monstre, par exemple. Le lancement de ce sort est très fatigant pour le prêtre, qui doit se reposer immédiatement après.

Sainte puissance (Invocation)

Portée : aucune
 Durée : 1 round par niveau
 Temps d'incantation : 6
 Zone d'effet : le lanceur
 Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le lanceur acquiert la force et les talents d'un guerrier de même niveau. La force du prêtre passe à 18/00, même si elle est d'habitude plus élevée, son TACo devient celui d'un guerrier de même niveau et il obtient 1 point de vie temporaire supplémentaire par niveau. Ces effets se prolongent pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'il soit dissipé magiquement.

Soin des blessures graves (Nécromancie)

Portée : contact
 Durée : permanente
 Temps d'incantation : 7
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est plus puissant que celui des Soins des blessures légères. Lorsqu'il pose la main sur une créature, le prêtre guérit 17 points de blessures ou autres dégâts liés à des blessures sur le corps de la créature. Cette guérison ne peut être utilisée sur les créatures non-corporelles, non-vivantes ou extraplanaires.

Vision lointaine (Divination)

Portée : spéciale
 Durée : 3 rounds + 1 round par niveau
 Temps d'incantation : 4
 Zone d'effet : spéciale
 Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est lancé, le lanceur est capable de voir une zone inexplorée de la carte. Après avoir lancé le sort, cliquez sur la zone de la carte que vous désirez voir. Pendant la durée du sort, le magicien peut surveiller cette zone et noter les créatures et fortifications qui s'y trouvent.

Sorts de prêtre : Niveau 5

Blessures critiques (Nécromancie)



Portée : contact

Durée : permanente

Temps d'incantation : 8

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est l'inverse du sort Soins des blessures critiques. Au lieu de guérir la créature touchée, il lui inflige des dégâts. Le sort cause 27 points de dégâts à la cible touchée par le prêtre. L'attaque suivante aura le même effet si elle est portée dans les deux rounds qui suivent la première ou le sort se dissipera de lui-même. Si le prêtre manque la créature ciblée, le sort ne produira aucun effet. Aucun jet de sauvegarde n'est applicable pour éviter les dégâts ainsi causés.

Colonne de feu (Invocation)



Portée : champ visuel du lanceur

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 8

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : demi-dégâts

Lorsque le prêtre lance ce sort, une Colonne de feu verticale apparaît à l'endroit de son choix. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde contre le sort. Si elle échoue, elle est pénalisée de 8d8 points de dégâts ; sinon, les dégâts sont réduits de moitié.

Convocation d'animaux II (Conjuration)



Portée : 54 mètres par niveau

Durée : 24 minutes

Temps d'incantation : 8

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, l'invocateur peut appeler jusqu'à six animaux dotés chacun de 8 dés de vie ou moins. Seuls viennent les animaux à la portée du prêtre. Les animaux convoqués aident l'invocateur en fonction de leurs caractéristiques et restent jusqu'à la fin du sort. Seuls les animaux normaux ou géants peuvent être convoqués ; les animaux fantastiques ou les monstres ne peuvent pas être convoqués par l'intermédiaire de ce sort (pas de chimères, dragons, gorgones, manticores, etc.).

Force du champion (Transmutation)

Portée : champ visuel du lanceur

Durée : 3 rounds par niveau

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est lancé, le prêtre s'investit de la force de son dieu et la prête à la créature ciblée, créant ainsi un champion. La cible gagne un bonus JACO à un taux de 1 pour trois niveaux de l'invocateur. (Un prêtre de niveau 9 apporte un bonus JACO de 3 à la cible, etc.). De plus, la force de la cible est mise à 18/00 durant toute la durée du sort, avec tous les bonus aux jets de toucher et de dégâts que ce score peut conférer. Remarquez que si la force de la cible est supérieure à 18/00, elle sera réduite à cette valeur. Par contre, pour maintenir les effets du sort, le lanceur doit se concentrer et maintenir sa connexion spirituelle entre lui et sa divinité, perdant ainsi toute capacité de lancement de sort pendant la durée de l'enchancement. L'effet du sort dure 3 rounds par niveau de lanceur ou jusqu'à dissipation.

Fléau d'insectes (Conjuration)

Portée : 110 mètres

Durée : 6 rounds

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : rayon de 9 mètres

Jet de sauvegarde : spécial

Lorsque ce sort est lancé par le prêtre, une horde d'insectes rampants, sautants et volants se réunissent en un essaim qui sautera sur la première cible, puis sur l'allié le plus proche de la cible, et ainsi de suite en attaquant 6 créatures. Il est impossible de lancer des sorts dans cet essaim (100 % de chances d'échec). Les créatures attaquées par un fléau d'insectes, quelle que soit leur classe d'armure, subissent 1 point de dégâts toutes les deux secondes, à cause des piqûres et morsures d'insectes. L'invisibilité n'offre aucune protection. L'essaim ayant tendance à étouffer ses victimes, elles doivent réussir un jet de sauvegarde contre les souffles sous peine de fuir dans la peur pendant un round.

Guérison de masse (Nécromancie)

Portée : personnelle

Durée : permanente

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : rayon de 9 mètres

Jet de sauvegarde : aucun

Lorsqu'il lance ce sort, le prêtre doit se concentrer sur les visages de ses compagnons et sur l'unité du groupe. Une fois l'incantation achevée, tous les membres du groupe reçoivent une guérison de 1d8 points de vie +1 / niveau. Cette guérison s'opère où que soient situés les

membres du groupe. La guérison est permanente, du moins tant que la créature ciblée ne reçoit pas de nouveaux dégâts ; les blessures ainsi causées devront être soignées comme toute autre blessure normale.

Une bonne méthode pour aider vos amis en combat !

- Oolo

Injonction majeure (Enchantement)



Portée : champ visuel du lanceur

Durée : 1 round par niveau

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : rayon de 6 mètres

Jet de sauvegarde : annule

Comme pour le sort de premier niveau d'Injonction, ce sort permet au prêtre d'ordonner à une créature de "mourir" (dormir). Cette Injonction majeure dure 1 round par niveau. À la fin du dernier round, la créature s'éveille sans aucune séquelle. La zone d'effet est similaire à celle d'un Nuage puant ou d'une Boule de feu.

Magie des vertueux (Transmutation)



Portée : personnelle

Durée : 1 round par niveau

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : le lanceur

Jet de sauvegarde : aucun

La Magie des vertueux est un puissant sort de combat qui améliore les capacités physiques du prêtre, le transformant en une formidable machine de guerre. Le sort ajoute 1 point de vie temporaire par niveau du lanceur, 1 point de force tous les trois niveaux (avec un maximum de 25) et inflige les dégâts maximums à chaque coup porté. Les effets durent jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'il soit magiquement dissipé.

Mise à mort (Nécromancie)



Portée : contact

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : spécial

Lorsqu'il lance ce sort, le prêtre doit toucher son adversaire afin de préparer les effets à venir. Un objet est alors créé et l'attaque suivante doit être faite par le prêtre avec cet objet dans les 18 secondes. Si la première attaque échoue, l'objet disparaît et le sort est perdu. Par contre, si l'attaque est réussie, la victime reçoit automatiquement 2d6 +9 points de dégâts.

De plus, elle doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être instantanément tuée. Ce sort ne peut être dissipé qu'entre son incantation et l'attaque nécessaire à ses effets.

Ordres chaotiques (Enchantement)



Portée : champ visuel du lanceur

Durée : 1 tour par niveau

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : aucun

Grâce aux Ordres chaotiques, la créature touchée devient immunisée contre les ordres magiques. La Suggestion, le Charme, la Domination, la Commande, le Sommeil et la Confusion entrent dans cette catégorie. Ces sorts n'affectent qu'une seule créature et durent jusqu'à la fin de l'effet ou jusqu'à ce qu'ils soient détruits.

Peau de fer (Transmutation)



Portée : personnelle

Durée : 12 heures

Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : le lanceur

Jet de sauvegarde : aucun

Si un druide lance ce puissant sort sur lui-même, une peau externe de fer se forme tout autour de lui. Cette peau est bien sûr magique, et ne le gênera pas dans ses mouvements. L'effet consiste à protéger le druide des attaques physiques avec des armes de mêlée ou des projectiles. Une peau supplémentaire est ajoutée par tranche de 2 niveaux. Par exemple, un druide de niveau 10 sera protégé par 5 peaux. Pour chaque peau protégeant le druide, le sort arrêtera une attaque. Un druide de niveau 10 sera donc protégé pendant les 5 premières attaques, mais la sixième le touchera normalement. Les peaux restent en place sauf si le druide est touché par un sort de Dissipation de la magie, si elles sont détruites par des attaques physiques, ou si le sort expire. Remarque importante : le druide n'est pas protégé contre les sorts à zone d'effet comme les boules de feu, mais ne sera pas touché par les attaques physiques magiques comme les projectiles magiques.

Poussière de fée (Illusion)



Portée : personnelle

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 1 round


Zone d'effet : rayon de 9 mètres

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une petite poignée de Poussière de fée que le magicien peut disperser dans l'air. Toute créature touchée par la Poussière de fée devient invisible (la portée de la poussière

est d'environ 9 mètres). Bien sûr, la créature invisible n'est pas silencieuse, et d'autres conditions peuvent la rendre visible. Même les alliés ne peuvent pas voir la créature invisible ou son équipement, sauf si ces alliés peuvent voir les choses invisibles de manière naturelle ou magique. Les objets lâchés ou posés par la créature deviennent visibles, les objets pris disparaissent si la créature les place dans ses vêtements ou dans un sac. Le sort reste effectif pendant 24 heures, tant que le magicien ou sa cible ne l'annulent pas ou que la créature invisible n'attaque pas. Un être invisible peut ouvrir des portes, parler, manger, monter des escaliers, etc. Mais s'il attaque, il devient immédiatement visible, même si son invisibilité lui permet d'attaquer en premier.

Rappel à la vie (Nécromancie)


 Portée : 9 mètres
Durée : permanente
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 personne
Jet de sauvegarde : aucun

En lançant un Rappel à la vie, le prêtre peut rappeler à la vie les nains, gnomes, demi-elfes, petites gens, elfes, demi-orques ou humains. Remarque : le corps de la personne doit être entier, car sinon les morceaux manquants seront toujours manquants une fois la personne ressuscitée. La personne n'a qu'un point de vie lorsqu'elle est ressuscitée, et doit récupérer le reste par guérison naturelle ou magie curative.

Le pouvoir de la vie sur la mort. Utilisez-le avec sagesse.


- Elminster

Répulsion des morts-vivants (Abjuration)

 Portée : personnelle
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : le lanceur
Jet de sauvegarde : aucun

Ce puissant sort crée des vagues d'énergie anti-négative, à raison d'une par round jusqu'à la fin du sort, qui semblent déferler depuis le magicien. Cette vague repousse pendant plusieurs secondes tous les morts-vivants qui essaient d'attaquer le lanceur de sorts. Tous les morts-vivants sont affectés et aucun jet de sauvegarde n'est autorisé contre ce sort..

Résistance à la magie (Transmutation)

 Portée : contact
Durée : 3 rounds + 1 round par niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : 1 créature
Jet de Sauvegarde : aucun

La cible reçoit une capacité de résistance à toute magie. La résistance conférée est de 2 % par niveau du prêtre, jusqu'à un maximum de 40 % au 20ème niveau. Si la cible avait déjà un score de résistance magique plus élevé, il est abaissé jusqu'au nombre spécifié par le niveau du prêtre. La résistance est efficace pour la durée du sort, ou jusqu'à dissipation.

Soins des blessures critiques (Nécromancie)



Portée : contact
 Durée : permanente
 Temps d'incantation : 8
 Zone d'effet : 1 créature
 Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est une version très puissante du sort de Soins des blessures légères. Le prêtre pose ses mains sur une créature et guérit 27 points de dégâts dus aux blessures. Ce sort ne peut être utilisé sur les créatures non-corporelles, non-vivantes ou extraplanaires.

Vision véritable (Divination)



Portée : personnelle
 Durée : 1 tour
 Temps d'incantation : 8
 Zone d'effet : rayon de 21 mètres
 Jet de Sauvegarde : aucun

Immédiatement après le lancement du sort, tous les sorts hostiles d'illusion ou de fantasma dans un rayon de 21 mètres autour du lanceur sont dissipés. Les sorts affectés sont : Image réfléchie, Invisibilité, Image miroir, Non-détection, Invisibilité majeure, Porte d'ombre, Double illusoire, Projection d'image et Simulacre. La Résistance magique de la cible ne fonctionne pas dans ce cas. Ce sort n'affecte que les ennemis, et n'influence donc pas l'Invisibilité éventuelle d'un membre du groupe.

Équipement

Remarque : L'écran d'inventaire et la manière de s'équiper sont détaillés dans le chapitre Inventaire du Guide de Survie de la Côte des Épées.

Armures

Armure de plates complète

Que ce soit en apparence ou en protection, c'est la meilleure (et la plus lourde) des armures qu'un guerrier puisse se procurer. Les plaques s'imbriquant parfaitement les unes dans les autres sont spécialement orientées pour dévier les flèches et les coups. L'armure est soigneusement décorée de gravures et d'estampes riches en détails.

Armure de plates

Cette armure est une combinaison d'une armure de mailles et de plaques métalliques couvrant les zones vitales, telles que le torse, l'abdomen ou l'aine. Le poids est réparti sur tout le corps et l'armure est maintenue en place grâce à des boucles et de sangles.

Armure feuilletée

Variante de l'armure à bandes, les bandes de métal sont ici appliquées verticalement sur une cotte de maille ou une armure de cuir. Ou que le corps humain ne pivote pas autant au niveau du torse que d'avant en arrière, ce type d'armure est plus encombrant au combat.

Cotte de mailles

La cotte de mailles est composée d'anneaux métalliques imbriqués les uns dans les autres. Elle se porte toujours par-dessus du tissu matelassé ou du cuir souple pour éviter l'irritation et amortir les coups.

Armure de cuir cloutée

cette armure de cuir (souple) est renforcée par des rivets métalliques.

Armure de cuir

Cette armure est faite de cuir rigidifié dans de l'huile bouillante et modelé en forme de plastron et d'épaulières. Le reste de la tenue est faite d'un cuir plus souple.

Boucliers

Grand bouclier

Également appelé pavois, ou bouclier-tour, il est fait de métal ou de bois, et protège du menton jusqu'aux pieds. Il doit être solidement attaché à l'avant-bras et fermement tenu.

Écu

Ce bouclier est porté de la même manière qu'une rondache. D'un diamètre de 1 m à 1,20 m, il est généralement composé de métal et peut être de n'importe quelle forme (rond, carré ou même en forme d'ailes de dragon déployées). Le bouclier médiéval classique est un triangle pointant vers le bas.

Rondache

La rondache est un bouclier généralement rond qui se porte fixé à l'avant-bras. Relativement légère comparée à un écu, on peut porter un autre objet avec la main du bras sur lequel elle est fixée. Par contre, on ne peut utiliser ou porter une arme.

Targe

C'est une version plus petite de la rondache.

Équipements divers**Amulettes**

Ce sont des bijoux (quelquefois magiques) fixés à une chaînette autour du cou. La qualité de la chaînette peut augmenter la valeur de l'amulette, mais pas sa magie (le cas échéant). On ne peut porter qu'une seule amulette à la fois.

Anneaux

Les anneaux se portent aux doigts et sont souvent enchantés. On ne peut en avoir qu'un seul à chaque main.

Bottes

Les bottes sont normalement fabriquées à la main par des cordonniers. Les bottes communes sont toutes faites sur le même modèle tandis que les bottes de qualité sont faites sur mesure.

Bracelets

Ces épaisses bandes de métal ou de cuir sont enroulées, fixées ou attachées sur l'avant-bras d'un individu.

Capes

Les capes peuvent avoir n'importe quelle forme et être fabriquées à partir de n'importe quel tissu. Les modèles les plus communs sont composés d'une pièce de tissu ronde avec un trou au milieu pour passer la tête ou bien d'un morceau de tissu drapé autour du cou, maintenu par une chaîne, une broche, un cordon ou une épingle.

Ceinturons

Les ceinturons sont semblables à des ceintures mais ils ne servent pas à tenir un pantalon. Ils permettent de porter des bourses, des fourreaux, etc.

Colliers

Un collier est un bijou généralement fait d'argent, d'or, de platine ou de tout autre métal précieux et il est orné de gemmes. Un collier se porte autour du cou et peut être de n'importe quelle taille.

Gantelets

les gantelets sont des gants renforcés. Ils peuvent être faits de cuir, de plates de métal ou de mailles. Chaque armure est dotée de gantelets appropriés. Les gantelets magiques sont généralement plus fins, plus légers et plus seyants.

Heaumes

En cuir bouilli ou en métal, les heaumes protègent une grande partie de la tête, excepté le visage et le cou.

Armes

Arcs

Arc court

C'est l'arc le plus ancien dans sa forme. Il mesure environ 1,50 m. Avec les années, on a essayé d'améliorer la portée de ces arcs. On a augmenté leur taille ou leur flexibilité. Dans le premier cas, on a obtenu l'arc long.

Arc long

Cet arc d'environ 2 mètres est aussi grand que l'archer qui l'utilise. Sa portée est supérieure à celle de l'arc court.

Arc long composé

Les arcs composés sont des arcs longs constitués de plusieurs matières, ce qui les rend plus flexibles et améliore donc leur portée. Ils ont été inventés après l'arc long classique.

Flèche

Une flèche est conçue pour couvrir une grande distance. Les flèches légères sont souvent utilisées pour la chasse. La plupart sont faites de bois de frêne ou de bouleau et mesurent entre 90 cm et 1 m.

Armes à pointes

Fléau d'arme

Le fléau d'arme est composé d'une solide poignée de bois à laquelle est fixée par des chaînes une barre de métal, une barre de bois garnie de pointes ou une boule de fer garnie de pointes.

Morgenstern

Cette arme est constituée d'un manche en bois terminé par une longue barre de métal. Ces armes mesurent environ 1,20 m. Certaines sont dotées d'une tête ronde, ovale ou cylindrique couverte de pointes. Généralement, l'extrémité de ces armes est dotée d'une pointe pour frapper d'estoc.

Épées courtes

Dague

Une dague typique est une lame pointue à double tranchant, contrairement au couteau qui ne coupe que d'un côté et qui est plus petit.

Épée courte

Les épées courtes ont été les premières inventées. Elles mesurent environ 60 centimètres et sont dotées d'une lame à double tranchant. L'arme est généralement pointue pour pouvoir frapper d'estoc.

Grandes épées

Épée longue

On appelle souvent ces armes des épées à double tranchant, des épées de combat ou des épées de guerre. Il arrive qu'elles n'aient qu'un seul tranchant. Il existe une grande variété d'épées longues dont la taille varie entre 90 centimètres et 1,20 mètre. Dans le dernier cas, la lame mesure 1m. La majorité des épées longues sont dotées d'une lame à double tranchant et pointue. Mais ce genre d'épée est prévu pour frapper de taille et non d'estoc.

Épée à deux mains

L'épée à deux mains est un dérivé de l'épée longue. La lame est plus longue (plus de 1,80m) et la poignée également. Il est nécessaire de la manier à deux mains.

Épée bâtarde

Également connue sous le nom d'épée à une main et demie, cette épée doit son nom au fait qu'elle se situe entre l'épée à deux mains et l'épée longue. Elle possède une lame à double tranchant et une longue poignée. La longueur de l'arme est comprise entre 1,20m et 1,50m.

Haches

Hache de jet

La hache à une main ou hache de jet est dotée d'une tête en acier particulièrement tranchante et d'un contrepoids pour l'équilibrage. La poignée est pointue et la tête de la hache peut également être pointue. Les personnages compétents avec les haches d'armes le sont également pour les haches de jet.

Hache d'armes

La hache d'armes est généralement constituée d'un manche en bois d'environ 1,20 m sur lequel est fixée la tête tranchante de la hache. Les haches d'armes sont également appelées grandes haches.

Armes contondantes

Gourdin

La plupart des gourdins sont de solides morceaux de bois, étroits à la poignée et plus larges à l'autre extrémité. Cette arme simple a été utilisée depuis que l'humanité a commencé à utiliser des outils. Tout le monde peut trouver un bon morceau de bois et l'utiliser comme arme, c'est pour cette raison que cette arme est très répandue.

Masse d'armes

La masse d'armes est une descendante directe du gourdin mais sa tête est en fer ou en pierre, de forme variable ; Certaines sont à ailettes tandis que d'autres sont dotées de pointes.

Bâton

Le bâton est un morceau de bois de 2 à 3 mètres de long. Les bâtons de bonne qualité sont taillés dans du chêne et sont ferrés aux deux extrémités. Un bâton s'utilise à deux mains.

Marteau de guerre

Le marteau de guerre se compose d'un manche de métal ou de bois surmonté d'une tête en métal. La tête peut être un bloc, un cylindre, ou en forme de coin avec la face plate ou légèrement arrondie. Le poids de la tête fait de cette arme un outil parfait pour broyer une victime, quelle que soit l'armure qu'elle porte.

Armes à projectiles

Arbalète

Une arbalète est un arc monté en travers d'un manche en bois ou en métal. Les arbalètes propulsent des carreaux.

Carreau

Les carreaux sont les munitions utilisées par les arbalètes de toute taille.

Fronde

La fronde de base est constituée d'une bande de cuir ou de tissu avec une poche pour contenir le projectile. Le lanceur tient l'arme par les lanières et la fait tourner au-dessus de sa tête. Lorsque la vitesse maximale est atteinte, l'utilisateur lâche une des lanières et libère le projectile.

Bille

Il s'agit de billes d'argile durci ou de plomb, qui servent de projectiles pour les frondes.

Fléchette

La fléchette est un petit projectile que l'on lance à la main.

Dague de jet

Semblable à une dague, elle est équilibrée en vue d'être lancée. Les personnages compétents à la dague sont également compétents avec les dagues de jet.

Armes d'hast**Hallebarde**

La hallebarde est constituée d'une lame semblable à un couperet fixée sur un bâton d'environ 1,80 m. La lame est équilibrée à l'arrière et dotée d'une pointe sur le dessus. Une hallebarde tient à la fois de la lance et de la hache.

Lance

Une des premières armes de l'homme remontant aux temps primitifs, les premières lances n'étaient que des épieux de bois. Avec la découverte des secrets des métaux, on a pu créer des pointes de fer et d'acier.

Objets magiques dans Baldur's Gate

J'ai recueilli de nombreux témoignages et découvert moi-même de puissants objets magiques au fil de mes voyages. En voici une liste, qui ne peut, bien entendu, pas se targuer d'être exhaustive. Je recommande la plus grande prudence si vous décidez de vous lancer à leur recherche. Cependant, leur utilité est incontestable...

-Elminster

Hache d'armes *2 : 'Hache d'armes de Mauletar'

Au cours de la guerre civile Jéthyrrienne, la Hache d'armes de Mauletar était détenue par la maison Ossyind. Cette noble famille fut trahie alors qu'elle tentait de se mettre à l'abri et Mauletar, garde du corps et ami intime de la famille, prit la hache et se sacrifia pour couvrir la fuite de ses compagnons. Son chant de guerre eut la faveur des dieux, qui le répercutèrent dans toutes les contrées avoisinantes afin d'ériger son acte de bravoure en symbole de loyauté et d'amitié. Depuis lors, cette arme magique sert à répandre ces vertus et à combattre ceux qui manquent de courage et d'honneur.

Bottes de rapidité : 'Les Pattes du Guépard'

Ces bottes enchantées furent autrefois la propriété d'un assassin réputé pour sa propension à pourchasser ses victimes. Il se déplaçait à une telle vitesse que ses victimes n'avaient bien souvent aucune opportunité de se défendre, même en étant à cheval. Bien que son nom ne fut jamais connu, la simple évocation de sa citation fétiche faisait frémir d'horreur tous ceux qui l'entendaient : 'Tu peux toujours te cacher, mais tu ne pourras jamais fuir !'

Bracelets de Défense CA 6 : 'Bracelets Pare-Mort'

Ces bracelets furent portés pendant plusieurs décennies par un gladiateur qui ne fut jamais vaincu en combat singulier. Cet objet disparut à la mort de son propriétaire, mais il semblerait que les bracelets aient réapparu dans certaines arènes du pays.

Cape du Loup : 'L'Erreur de Relair'

La légende qui entoure la création de cet objet magique est empreinte d'une certaine ironie. Relair était un mage qui avait quelque peu surestimé sa maîtrise de la magie. Lors de la création de cette cape, il se contamina apparemment lui-même de la lycanthropie. Ainsi, le porteur de cette cape peut changer de forme à volonté. Relair n'eut pas cette chance...

Gantelets de Dextérité : 'Les Mains de Rixe'

Cette paire de gantelets fut probablement créée dans la contrée de Kara-Tur afin d'affiner les compétences des maîtres en arts martiaux. Certaines légendes relatent les voyages de ces maîtres, bien que la plupart des exploits rapportés tiennent plus du conte pour enfants.

Ceinturon de Franchise : 'Destructeur des Collines'

Après avoir perdu ses amis et sa famille au cours d'une série de raids de géants des collines contre son village natal, Garrar le Puissant décida d'exterminer ces créatures jusqu'à la dernière. Nul ne sait où il s'est procuré cet objet, mais grâce à ce ceinturon, il fut à même d'abattre d'une seule main des dizaines de ces géants sans qu'ils parviennent à lui porter le moindre coup. Les géants qui survécurent à ce massacre fuirent dans les contrées avoisinantes, qui, ne disposant pas de héros de cette trempe, ne s'en sortirent pas aussi bien.

Heaume de Défense : 'Don de la Paix'

Très recherché pour ses nobles origines aussi bien que pour les bénéfices que son porteur peut en tirer, ce heaume ne devait être à l'origine qu'un simple cadeau. Aucune crise majeure n'était en vue et il n'y avait aucune terrible menace à combattre : ce heaume était juste un cadeau, fait à un ami par un ami. Ce dernier aurait aussi bien pu offrir un livre ou une bonne bouteille, mais les aventuriers sont des gens pragmatiques. Ce heaume a connu bien des batailles depuis sa création, mais seule sa vertu première est restée ancrée dans les mémoires.

Arbalète légère de vitesse : 'La Faux des Armées'

Un avant-poste humain dans la Forêt Gelée détenait quelques-unes de ces arbalètes, que ces hommes avaient découvertes dans les ruines d'un ancien campement situé aux confins de cette contrée désolée. Ces colons utilisèrent ces armes pour conquérir un vaste territoire, finalement plus par goût du combat que parce que leur survie en dépendait. Ils furent finalement écrasés par une horde de hobgobelins et rejoignirent ainsi leurs bienfaiteurs dans l'au-delà.

Armure de Plates *1 : 'Armure de Plates de Fallorain'

Le Capitaine Fallorain, chef de la 12ème Brigade de Cavalerie de Calimshan, porta cette armure magique pour la dernière fois lors de la bataille du Marais de l'Araignée. Il y perdit la vie et son armée fut décimée en tentant de chasser le mal de cette contrée.

Anneau de Protection *1 : 'Anneau des Princes'

Cet anneau et plusieurs autres furent autrefois forgés afin de protéger les fils du roi Castter De'wess, bien que le créateur de ces anneaux reste encore à ce jour inconnu. L'Histoire raconte que ces anneaux restèrent dans la famille royale pendant au moins 13 générations, mais il semble qu'ils furent tous perdus quasiment à la même époque. L'hostilité latente existant entre la famille royale et celle du créateur des anneaux n'y est sans doute pas étrangère.

Ces quelques descriptions ne représentent qu'un échantillon des nombreux objets magiques dont j'ai entendu parler. Vous devrez découvrir, et identifier, les autres par vous-même !

-Oolo

Tableaux

Tableau 1a : Scores de Caractéristiques Physiques

Score	Force				Dextérité		Constitution
	Ajustement Attaque	Ajustement Dégâts	Poids Autorisé	Enfoncer (%)	Ajustement Projectiles	Ajustement CA	Ajustement PO
3	-3	-1	5	3	-2	+3	-2
4	-2	-1	15	4	-1	+2	-1
5	-2	-1	15	4	0	+1	-1
6	-1	0	30	6	0	0	-1
7	-1	0	30	6	0	0	0
8	0	0	50	8	0	0	0
9	0	0	50	8	0	0	0
10	0	0	70	10	0	0	0
11	0	0	70	10	0	0	0
12	0	0	90	12	0	0	0
13	0	0	90	12	0	0	0
14	0	0	120	14	0	0	0
15	0	0	120	14	0	-1	+1
16	0	+1	150	16	+1	-2	+2
17	+1	+1	170	18	+2	-3	+2 (+3)
18	+1	+2	200	20	+2	-4	+2 (+4)
18/01-50	+1	+3	220	25			
18/51-75	+2	+3	250	30			
18/76-90	+2	+4	280	35			
18/91-99	+2	+5	320	40			
18/00	+3	+6	400	45			
19	+3	+7	500	50	+3	-4	+2 (+5)
20	+3	+8	600	55	+3	-4	+2 (+5)
21	+4	+9	700	60	+4	-5	+2 (+6)
22	+4	+10	800	65	+4	-5	+2 (+6)
23	+5	+11	1000	70	+4	-5	+2 (+6)
24	+6	+12	1200	75	+5	-6	+2 (+7)
25	+7	+14	1600	80	+5	-6	+2 (+7)

Force

Ajustement attaque

Il est ajouté ou soustrait au jet d'attaque en combat. Un ajustement positif rend les ennemis plus faciles à toucher.

Ajustement dégâts

Il est ajouté ou soustrait aux dégâts infligés par une attaque de mêlée réussie.

Poids autorisé

Cela correspond au poids que le personnage est autorisé à porter sans être encombré.

Enfoncer (%)

C'est le pourcentage de chance qu'a un personnage d'arriver à forcer une serrure de porte ou de coffre.

Dextérité

Ajustement projectiles

Il est ajouté ou soustrait au jet d'attaque en combat avec une arme à distance. Un ajustement positif rend les ennemis plus faciles à toucher.

Ajustement CA

Il est ajouté ou soustrait de la classe d'armure du personnage. Étant donné qu'il est préférable d'avoir une classe d'armure faible, un ajustement négatif est mieux.

Constitution

Ajustement PV

Ce nombre est ajouté ou soustrait des points de vie obtenus par le personnage à chaque changement de niveau ou à sa création. Les nombres entre parenthèses sont valables pour les classes combattantes uniquement.

Tableau 1b : Scores de Caractéristiques de l'Esprit

Score	Intelligence			Sagesse		Charisme
	Apprentissage sort (%)	Nb max de sorts/niveau	Bonus connaissances	Bonus sorts	Bonus connaissances	Ajustement réactions
3	-	-	-20	-	-20	-5
4	-	-	-20	-	-20	-4
5	-	-	-20	-	-20	-3
6	-	-	-20	-	-20	-2
7	-	-	-10	-	-10	-1
8	-	-	-10	-	-10	0
9	35	6	-10	0	-10	0
10	40	7	0	0	0	0
11	45	7	0	0	0	0
12	50	7	0	0	0	0
13	55	9	0	1 ^{er}	0	+1
14	60	9	0	1 ^{er}	0	+2
15	65	11	+3	2 nd	+3	+3
16	70	11	+5	2 nd	+5	+4
17	75	14	+7	3 ^e	+7	+4
18	85	18	+10	4 ^e	+10	+5
19	95	Tous	+12	1 ^{er} , 4 ^e	+12	+8
20	96	Tous	+15	2 nd , 4 ^e	+15	+9
21	97	Tous	+20	3 ^e , 5 ^e	+20	+10
22	98	Tous	+25	4 ^e , 5 ^e	+25	+11
23	99	Tous	+30	5 ^e , 5 ^e	+30	+12
24	100	Tous	+35	6 ^e , 6 ^e	+35	+13
25	100	Tous	+40	6 ^e , 7 ^e	+40	+14

Intelligence

Apprentissage sort (%)

Il s'agit du pourcentage de chances pour un mage d'apprendre un sort en l'inscrivant dans son livre de sorts. Ce nombre représente également le pourcentage de chance d'arriver à lancer un sort à partir d'un parchemin. Pour chaque niveau de sort au-dessus des niveaux de sorts utilisables par le mage, celui-ci reçoit une pénalité de -10 %. Par exemple, un mage pouvant lancer des sorts de 3^e niveau, et essayant de lancer un sort de 5^e niveau à partir d'un parchemin, aura une pénalité de -20 %.

Nb max de sorts/niveau

C'est le nombre maximum de sorts que le mage peut avoir dans son livre de sorts par niveau de sorts. C'est-à-dire qu'un mage de niveau 3 et d'Intelligence 16 peut apprendre au maximum 11 sorts de niveau 1 et 11 sorts de niveau 2.

Bonus connaissances

Ce bonus est ajouté au score de connaissance du personnage. Ce bonus peut se cumuler à celui donné par la Sagesse.

Sagesse**Bonus sorts**

C'est le nombre de sorts supplémentaires qu'un prêtre recevra en récompense de sa Sagesse exceptionnelle. Les bonus de sorts se cumulent en descendant dans la grille. Ainsi, un prêtre ayant 17 en Sagesse aura un bonus de 2 sorts niveau 1, 2 sorts niveau 2 et un sort niveau 3. Ces bonus ne seront accessibles qu'à partir du moment où le prêtre a accès aux niveaux de sorts appropriés.

Bonus connaissances

Ce bonus est ajouté au score de connaissance du personnage. Ce bonus peut se cumuler à celui donné par l'Intelligence.

Charisme**Ajustement réactions**

C'est la pénalité ou le bonus que le personnage reçoit en s'adressant à des PNJ ou des créatures intelligentes. Pour chaque rencontre, l'ordinateur génère aléatoirement un nombre entre 8 et 12, puis applique l'ajustement. Le résultat indique alors la réaction de la personne rencontrée vis-à-vis de votre groupe :

- * 1-7 : réaction hostile
- * 8-14 : réaction neutre
- * 15-20 : réaction amicale

Tableau 2 : Progression de l'expérience

Niveau	Guerrier/ Barbare	Paladin/ Rôdeur	Mage/ Sorcier	Clerc/ Moine	Druide	Voleur/ Barde
1	0	0	0	0	0	0
2	2 000	2 250	2 500	1 500	2 000	1 250
3	4 000	4 500	5 000	3 000	4 000	2 500
4	8 000	9 000	10 000	6 000	7 500	5 000
5	16 000	18 000	20 000	13 000	12 500	10 000
6	32 000	36 000	40 000	27 500	20 000	20 000
7	64 000	75 000	60 000	55 000	35 000	40 000
8	125 000	150 000	90 000	110 000	60 000	70 000
9	250 000	300 000	135 000	225 000	90 000	110 000
10	500 000	600 000	250 000	450 000	125 000	160 000

Tableau 3 : Progression des dés de vie

Niveau	Guerrier, Paladin, Rôdeur	Barbare	Mage, Sorcier	Clerc, Druide, Moine	Voleur, Barde
1	1 d10	1 d12	1 d4	1 d8	1 d6
2	2 d10	2 d12	2 d4	2 d8	2 d6
3	3 d10	3 d12	3 d4	3 d8	3 d6
4	4 d10	4 d12	4 d4	4 d8	4 d6
5	5 d10	5 d12	5 d4	5 d8	5 d6
6	6 d10	6 d12	6 d4	6 d8	6 d6
7	7 d10	7 d12	7 d4	7 d8	7 d6
8	8 d10	8 d12	8 d4	8 d8	8 d6
9	9 d10	9 d12	9 d4	9 d8	9 d6
10	9 d10 *3	9 d12 *3	10 d4	9 d8 *2	10 d6

Tableau 4 : Hiatus entropique

Nombre tiré	Hiatus entropique
01	Champ de force centré sur le lanceur
02	Changements sauvages de couleurs du lanceur
03	Apparition d'écureuils autour du lanceur
04	Le lanceur a des démangeaisons
05	Le lanceur s'illumine
06	Boule de feu centrée sur le lanceur
07	Changement de sexe du lanceur
08	Le lanceur change de couleur
09	Tout le monde dans la zone change de trajectoire
10	Explosion centrée sur le lanceur
11	Sort d'enchevêtrement centré sur la cible
12	Sort de lenteur centré sur la cible
13	La cible est métamorphosée en loup
14	Le lanceur est immobilisé
15	Le lanceur est sous 'hâte'
16	Le lanceur est métamorphosé en écureuil
17	20 % de l'or du groupe est détruit
18	La cible est affaiblie
19	Feu soifaire centré sur le lanceur
20	Diminution de la vitesse de déplacement de la cible
21	Boule de feu centrée sur le lanceur
22	Le lanceur est immobilisé, comme pour le sort 'Immobilisation des personnes'
23	Peur centrée sur la cible
24	Réalisation de 2 nouveaux tirages, dont les effets s'appliquent
25	Exploration de toute la zone
26	Globe d'invulnérabilité centré sur la cible
27	Silence sur 5m centré sur le lanceur

28	Le lanceur est ébloui
29	La cible devient invisible
30	De jolies étincelles ! Pas d'autre effet...
31	Le lanceur devient la cible du sort
32	Le lanceur devient invisible
33	Le lanceur émet une vapeur colorée
34	Apparition d'oiseaux autour du lanceur
35	Boule de feu centrée sur le lanceur, sans dégâts
36	Création de gemmes pour le lanceur
37	La musique de combat démarre
38	Création de baies magiques pour le lanceur
39	Une boule de feu vole vers la cible
40	Des charges sont drainées à tous les objets dans la zone d'effet autour de la cible
41	Création d'un trésor aléatoire pour le lanceur
42	Le lanceur est prêt au combat (TACo et dégâts +2)
43	Champ de téléportation centré sur le lanceur
44	Champ de téléportation centré sur la cible
45	Zone d'effet de hoquet, centrée sur la cible
46	Toutes les portes dans la zone d'effet s'ouvrent. S'il n'y en a pas, réalisation de 2 nouveaux tirages, dont les effets s'appliquent
47	Le lanceur se métamorphose en loup
48	La cible du sort est choisie aléatoirement
49	Le lanceur récupère, comme s'il avait dormi
50	Des monstres sont invoqués autour de la cible
51	De la neige tombe si en extérieur. Sinon, réalisation de 2 nouveaux tirages, dont les effets s'appliquent

52	Fracas. La cible doit réussir un jet de sauvegarde sous peine d'être étourdie
53	Les points de vie de la cible sont doublés
54	invoque un démon pour attaquer la cible
55	Le sort est lancé, mais en émettant un sifflement
56	Le sort est lancé, mais sa durée est réduite de moitié
57	Effets visuels bizarres. Le sort pétille
58	La vitesse du projectile est réduite de moitié
59	Toutes les armes dans la zone s'illuminent
60	Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé contre les effets normaux du sort
61	La cible est immobilisée, comme pour le sort 'Immobilisation des personnes'
62	Sort de détection de la magie centré sur la cible
63	Réalisation de 4 nouveaux tirages, dont les effets s'appliquent
64	Sort de Lenteur centré sur la cible
65	À la place du sort choisi, un sort aléatoire de même niveau est lancé
66	Sort d'Éclair lancé sur la cible
67	La cible est renforcée
68	Soin centré sur la cible
69	La cible est enchevêtrée
70	Le lanceur est affaibli
71	Boule de feu centrée sur la cible
72	Transformation de la chair en pierre sur la cible
73	Le sort est lancé normalement, et le lanceur récupère comme s'il avait dormi

74	Soin centré sur le lanceur
75	La cible est éblouie
76	Feu solaire centré sur la cible, le lanceur n'est pas touché
77	La cible est immobilisée
78	La cible est aveuglée
79	La cible est charmée
80	Création de gemmes sur la cible
81	La vitesse de déplacement de la cible est doublée
82	Création d'un trésor aléatoire sur la cible
83	La cible est métamorphosée en écureuil
84	Silence sur 5m centré sur la cible
85	Changement du sexe de la cible
86	Fausse explosion (aucun dégât) centrée sur la cible
87	Une vache tombe du ciel, et atterrit sur la cible
88	La cible est éblouie
89	Le sort a un rayon d'effet de 20 m autour de la cible
90	Nuage puant centré sur la cible
91	La cible a des démangeaisons
92	Les points de vie du lanceur sont doublés
93	La cible est immobilisée
94	La cible est sous 'hâte'
95	20 % de l'or de la cible est détruit
96	Le sort lancé a son efficacité doublée
97	Le sort est lancé et la cible a une pénalité de -4 sur son jet de sauvegarde
98	La couleur de la cible change
99	Le sort est lancé avec un niveau doublé
100	Le sort est lancé normalement

*La Sagesse ne peut être possédée que
par les érudits.*

© 2012 Overhaul Games, a division of Beamdog. © 2012 Hasbro, Inc. All Rights Reserved. Baldur's Gate, Dungeons & Dragons, D&D, the Forgotten Realms, Baldur's Gate, Wizards of the Coast and their logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC 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. © 1998 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare Infinity Engine and the BioWare logo are trademarks of Bioware Corp. Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.