

## PROBLEMES DE LOGICIEL ?

**Vous trouverez ci-dessous des solutions aux problèmes posés par DirectX lors de l'utilisation de jeux vidéo.**

### Vérification des spécificités du système

Veillez vous assurer que votre système correspond à la configuration requise figurant sur l'emballage du jeu. L'outil de diagnostic de DirectX vous apportera les informations nécessaires concernant votre ordinateur si vous ne les connaissez pas. Pour lancer l'outil de diagnostic de DirectX, cliquez sur le bouton démarrer et choisissez l'option Exécuter... Dans la boîte de dialogue, entrez DXDIAG. L'outil apparaît, vous donnant accès aux détails concernant votre système, votre carte graphique et votre carte son. Il est également possible de vérifier si les affichages vidéo et les outils audio fonctionnent correctement en cliquant sur les boutons appropriés vous proposant de tester DirectDraw, Direct3D et DirectSound.

**Remarque :** à moins que vos compétences en informatique ne vous le permettent, nous vous recommandons de ne modifier aucune **option** proposée par l'outil de diagnostic DirectX.

### Avant de commencer à jouer

Dans certains cas, des programmes déjà actifs sur votre système peuvent monopoliser des ressources nécessaires au bon fonctionnement du jeu. Tous ces programmes ne sont pas immédiatement visibles, et nombreux sont ceux à s'activer automatiquement au démarrage. Il existe un certain nombre de "**tâches de fond**", qui fonctionnent en permanence sur votre système. Dans certains cas, ils peuvent provoquer un plantage ou un blocage du jeu. C'est pourquoi nous vous recommandons de désactiver ces "tâches de fond" avant de jouer.

- Si votre système utilise des programmes d'**Anti-Virus** ou **Crash Guard**, nous vous suggérons, si le jeu ne le fait pas lui-même, de le fermer ou de le désactiver avant de lancer le jeu. Faites un clic droit sur l'icône de ce programme et sélectionnez FERMER, DESACTIVER ou l'option équivalente.

- Une fois l'Anti-Virus ou le Crash Guard désactivé, mettez fin aux tâches de fond, celles-ci étant susceptibles de poser des problèmes à l'installation ou à l'exécution du jeu. Consultez la section "Mettre fin aux tâches de fond non nécessaires".

### Nettoyage du système

Avant d'installer un logiciel, il est essentiel que votre disque dur soit en état optimal de fonctionnement. Nous vous recommandons par conséquent de prendre l'habitude d'effectuer régulièrement des opérations de "**maintenance**" sur votre PC.

Les outils de détection des erreurs disque, de défragmentation de disque et de nettoyage de disque sont ceux dont vous aurez besoin pour garantir à votre ordinateur un état de marche optimal. De telles opérations vous permettront de jouer aux jeux les plus récents avec un minimum de problèmes. Un système propre fonctionnera également avec plus d'efficacité et les autres logiciels que vous utiliserez fonctionneront plus rapidement et de manière plus stable. Consultez le guide d'aide Windows pour de plus amples informations sur la mise en marche des outils de **détection** et de **réparation des erreurs disque**, de **défragmentation du disque dur** et de **nettoyage de disque**.

### Utilisation de la fenêtre d'aide Windows

1 Cliquez sur le bouton démarrer et choisissez l'option Aide (ou centre d'aide et de support pour les utilisateurs de Windows XP) pour afficher les guides d'aide Windows.

2 A présent, cliquez dans la section de recherche et tapez des mots-clés tels que "ScanDisk" (Windows 98/ME), "Réparation" (Windows 2000/XP), "Défragmentation" et "Nettoyage" pour accéder aux instructions qui vous permettront de lancer ces opérations.

### Le jeu plante ou se bloque ?

Pour les jeux utilisant la dernière version de DirectX, vous devez vous assurer que votre ordinateur bénéficie des derniers pilotes de carte graphique. Ceci peut permettre de résoudre des plantages et des blocages du jeu.

• **Avant toute chose**, essayez de télécharger le pilote de carte graphique le plus récent sur le site du fabricant. Vous trouverez ci-dessous la liste des fabricants de cartes graphiques les plus connus :

Asus: <http://www.asus.com>

ATI: <http://www.ati.com>

Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>

Guillemot: <http://www.guillemot.com>

Hercules: <http://www.hercules.com>

• **Si vous ne trouvez pas de mise à jour**, essayez de télécharger le pilote le plus récent fourni par le fabricant de **chipset de carte graphique** :

NVidia: <http://www.nvidia.com>

ATI: <http://www.ati.com>

Power VR: <http://www.powervr.com>

Matrox: <http://www.matrox.com>

S3: <http://www.s3graphics.com>

Intel: <http://www.intel.com>

SIS: <http://www.sis.com>

• Le son saute, se saccade ou se coupe? Tentez de télécharger et d'installer le **pilote de carte son** le plus récent :

Creative Labs: <http://www.europe.creative.com>

C-Media: <http://www.cmedia.com.tw>

Diamond: <http://www.diamondmm.com>

ESS: <http://www.esstech.com>

Videologic: <http://www.videologic.com>

Yamaha: <http://www.yamaha.com>

**Mettre fin aux tâches de fond non nécessaires.**

**Important** : n'oubliez pas de réactiver les tâches de fond après avoir joué en redémarrant votre ordinateur, ceci aura pour effet de les réactiver automatiquement.

### Windows 98/ME

1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. La fenêtre de fermeture de programme apparaît et affiche toutes les tâches de fond en cours de fonctionnement sur votre système.

2 Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom, puis sur le bouton Fin de tâche.

Remarque : il est important que **VOUS NE METTIEZ PAS FIN** aux tâches de fond portant les noms **Explorer** et **Systray**, car elles sont nécessaires au fonctionnement de Windows. Toutes les autres tâches de fond peuvent être arrêtées.

3 La fenêtre de fermeture de programme se ferme et la tâche prend fin. Répétez les étapes ci-dessus pour mettre fin à toutes les autres tâches de fond nécessaires.

### Windows 2000/XP Professionnel

1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. La fenêtre de sécurité Windows apparaît.

2 Cliquez sur Gestionnaire de tâche pour ouvrir le Gestionnaire de tâches Windows. Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom dans l'onglet Applications, puis cliquez sur le bouton Fin de tâche.

**Remarque** : en fonction des paramètres, lors de la pression sur CTRL, ALT et SUPPR, certains utilisateurs de Windows 2000/XP Professionnel accéderont directement au Gestionnaire de tâches Windows.

### Windows XP Familial

1 Maintenez les touches CTRL et ALT enfoncées et appuyez sur SUPPR une fois. Le gestionnaire de tâches Windows apparaît.

2 Pour mettre fin à une tâche de fond, cliquez sur son nom dans l'onglet Applications, puis cliquez sur le bouton Fin de tâche.

### Si vous décidez finalement d'appeler la hotline

**Avant de lancer l'appel**, nous vous demandons de vous asseoir **devant votre ordinateur**, de disposer des informations suivantes (voir "Vérification des spécificités du système"), et d'être prêt à noter.

- Marque et modèle du système
- Type de processeur
- Système d'exploitation, avec si possible le numéro de version (par exemple Windows® 98; Windows® Me)
- RAM (Mémoire vive)
- Pilotes, cartes graphique et son utilisées

# AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

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

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

II. Avertissement sur l'épilepsie

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

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

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

momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin

“Décret n° 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo.”

# TABLE DES MATIERES

Introduction .....	2	Maître pâle .....	18
Qu'y a-t-il dans ce manuel .....	2	Disciple de dragon rouge .....	19
Résumé des épisodes précédents .....	2	Métamorphe .....	20
Commencer .....	2	Maître des ombres .....	21
Fichier LisezMoi .....	2	Maître d'armes .....	22
Configuration requise .....	3	Compétences .....	23
Installation .....	3	Dons .....	25
Nouveaux contrôles de caméra .....	4	Dons épiques .....	32
Lieux et personnages .....	4	Sorts .....	41
Villes et Donjons .....	4	Barde .....	41
Personnages de l'histoire .....	5	Prêtre .....	42
Monstres .....	6	Druide .....	44
La campagne Les Hordes de l'Outreterre™ .....	7	Paladin .....	45
Manuel du joueur .....	8	Rôdeur .....	46
Création du personnage .....	8	Ensorceleur/Magicien .....	46
Expérience et nouveaux niveaux .....	8	Sorts épiques .....	49
Changements d'alignement .....	8	Comment lancer un sort épique .....	49
Compagnons d'armes multiples .....	9	Choisir des sorts épiques .....	49
Règles épiques .....	9	Objets .....	50
Classes de base .....	9	Armes à impact .....	50
Barbare .....	9	Nouvelles armes .....	50
Barde .....	10	Objets magiques puissants .....	51
Prêtre .....	10	Poisons .....	51
Druide .....	10	Fabrication et enchantement d'objets .....	51
Guerrier .....	11	Fabrication .....	51
Moine .....	11	Recettes de fabrication .....	53
Paladin .....	11	Enchantement .....	54
Rôdeur .....	12	Editeur .....	54
Roublard .....	12	Terrains .....	54
Ensorceleur .....	12	Editeur aurora — nouveaux assistants et éléments .....	54
Magicien .....	13	Conseils d'écriture de scripts .....	55
Classes de prestige .....	13	Listes et tableaux .....	56
Archer-mage .....	13	Icônes des sorts .....	61
Assassin .....	14	Crédits .....	65
Chevalier noir .....	14	Support technique .....	69
Champion de Torm .....	15		
Protecteur .....	16		
Éclaireur ménestrel .....	17		

# INTRODUCTION

*Neverwinter Nights™* continue la révolution du jeu de rôles épique avec l'extension *The Hordes of the Underdark™*, qui comprend de nouvelles classes de prestige, des monstres, des armes, des dons, des compétences et des sorts ! Partez pour une toute nouvelle aventure solo. Les Maîtres de Donjon pourront créer des atmosphères plus riches, avec cinq nouveaux terrains et plus d'une douzaine de nouveaux modèles de créatures.

## Qu'y a-t-il dans ce manuel ?

Ce manuel décrit les améliorations des règles et décrit les nouveaux éléments, comme les compétences, dons, sorts et armes. Il vous faudra parfois vous reporter au manuel originel de *Neverwinter Nights™*.

## Résumé des épisodes précédents

Vous vous êtes récemment échappé d'un long séjour sur le Plan des Ombres. Vos péripéties dans cette dimension trouble ont fait de vous un aventurier chevronné. Le simple fait que vous ayez pu vous échapper de ce plan a fait de vous une légende dans les tavernes, et un mythe auprès des enfants qui cherchent à imiter vos exploits.

Sous la ville d'Eauprofonde se trouve l'Outreterre, et c'est là que les armées des ténèbres se rassemblent pour assiéger la grande cité. Vous arrivez pour sauver Eauprofonde, et ce faisant vous quitterez les romans des héros mortels pour entrer dans les véritables épopées des héros des temps jadis.

# COMMENCER

## Le fichier LisezMoi

Le CD-ROM du jeu *Neverwinter Nights : The Hordes of the Underdark™* contient un fichier LisezMoi où vous pourrez lire à la fois l'accord d'utilisateur et des informations à jour sur le jeu. Nous vous encourageons vivement à lire ce fichier pour prendre connaissance des changements réalisés après l'impression de ce manuel.

Pour voir ce fichier, double-cliquez sur le répertoire *The Hordes of the Underdark™* de votre disque dur (en général C:\NeverwinterNights\NWN\docs). Vous pouvez aussi le lire en cliquant tout d'abord sur le bouton Démarrer de la barre de démarrage Windows®, puis sur Programmes, puis *Neverwinter Nights* et enfin HdOLisezMoi.txt.

# Configuration requise

Système d'exploitation :	Windows® 98/Me/2000SP2/XP
Processeur :	800 MHz (1,3 GHz ou plus recommandé)
Mémoire :	128 Mo RAM (256 Mo recommandé) 256 Mo RAM pour Windows® XP (512 Mo RAM recommandé pour Windows® XP)
Espace sur le disque dur :	1,5 Go libres
Lecteur CD-ROM :	Vitesse 8X
Vidéo :	Carte graphique 32 Mo compatible Hardware T&L® (carte graphique 64 Mo compatible Hardware T&L® recommandée)
Son :	Carte son certifiée DirectX®
Multijoueur :	Réseau local avec protocole TCP/IP ou connexion Internet établie (modem 56 Kbps ou plus nécessaire)
DirectX® :	DirectX® version 8.1b ou plus

\*Indique un appareil qui doit être compatible avec DirectX® 8.1b ou plus.

## Installation

1. Démarrer Windows® 98/Me/2000SP2/XP.
2. Insérer le CD-ROM *Neverwinter Nights : The Hordes of the Underdark™* dans le lecteur de CD-ROM.
3. Si l'exécution automatique est activée, un écran de lancement devrait apparaître. Sinon, ou si l'installation ne commence pas automatiquement, cliquez sur le bouton de démarrage de votre barre de démarrage Windows®, puis exécutez et tapez D:\Setup avant de cliquer sur OK. Remarque : si votre lecteur de CD-ROM correspond à une autre lettre que D, remplacez D par cette lettre.
4. Suivez le reste des instructions à l'écran pour finir d'installer le jeu *Neverwinter Nights : The Hordes of the Underdark™*.
5. Une fois l'installation terminée, cliquez sur le bouton démarrer de la barre de démarrage Windows® et choisissez Programmes / Neverwinter Nights / Neverwinter Nights pour lancer le jeu.

**Remarque :** vous devez avoir le disque de jeu dans votre lecteur de CD-ROM pour jouer.

### Installation de DirectX®

Le CD-ROM *Neverwinter Nights : The Hordes of the Underdark™* nécessite DirectX® 8.1b ou plus pour fonctionner. Si vous n'avez pas DirectX® 8.1b ou supérieur installé sur votre ordinateur, cliquez sur "Oui" quand le programme vous demande si vous voulez l'installer.

## NOUVEAUX CONTROLES DE CAMERA

La vue par défaut est à présent une vue à la troisième personne au-dessus de l'épaule. La portée de la caméra a également été agrandie. Vous pouvez à présent zoomer à quelques mètres du personnage, ou reculer pour avoir une vue plus large de votre environnement. De plus, l'inclinaison de la caméra a changé, et couvre maintenant de -180° à -1°, pour donner toute la perspective du point de vue du personnage. Les contrôles sont détaillés ci-dessous :

### Vues de la caméra

**Normale** : la caméra est en position fixe.

**Vue poursuite** : la caméra est placée juste derrière le personnage et regarde par-dessus son épaule.

- Appuyez sur "e" [astérisque] sur le pavé numérique pour alterner les vues caméra.

### Molette de la souris

- Maintenez la molette enfoncée pour changer de caméra.
- Déplacez la molette vers l'avant pour zoomer.
- Déplacez la molette vers l'arrière pour reculer le point de vue.

### Clavier

#### Vue caméra normale

Touche	Action
Inser	Caméra braquée vers le haut (vue du dessus)
Suppr	Caméra braquée vers le bas (vue vers l'horizon)
Page suivante (maintenir enfoncé)	Revenir à la vue par défaut
Début	Zoom avant maximal
Fin	Zoom arrière maximal
Page précédente/suivante	Monter/descendre la caméra

#### Vue poursuite

Touche	Action
Inser	Caméra braquée vers le haut (vue du dessus)
Suppr	Caméra braquée vers le bas (vue vers l'horizon)
Page suivante (maintenir enfoncé)	Revenir à la vue par défaut
Page précédente/suivante	Monter/descendre la caméra

## LIEUX ET PERSONNAGES

### Villes et Donjons

#### Eauprofonde

Eauprofonde est la plus grande puissance cosmopolite de la Côte des Epées, et on l'appelle souvent la Ville des Splendeurs. La cité est un centre important pour le commerce et pour l'innovation, idéalement situé à côté d'un port magnifique. Ses citoyens vivent une vie ordinaire, mais il se trame toujours quelque chose en sous-sol, car la ville se trouve au-dessus d'un donjon appelé Montprofond. Eauprofonde se trouve aujourd'hui face à l'une des plus grandes crises de son histoire. Car ce qui restait autrefois enfoui s'extrait peu à peu. Les drows, des tyrannoëls et de terribles flagelleurs mentaux assiègent à présent la ville.

#### Montprofond

Le magicien fou Halaster Capenoire construisit des milliers de tunnels sous la ville d'Eauprofonde, formant un étrange et redoutable labyrinthe. Il y entreposa ses trésors, ses expériences et tout ce dont il avait besoin. Entouré de puissantes créatures asservies à sa volonté, Halaster peupla ce donjon en perpétuel changement des monstres les plus effrayants. Rares sont les aventuriers qui survivent assez longtemps pour en parler à la surface. Ceux qui le peuvent jouissent d'un respect amplemant mérité.

#### L'Outreterre

Il existe sous terre des sociétés entières, des empires qui se créent et se défont sans jamais imaginer qu'il y a tout un monde au-dessus d'eux. Les maîtres les plus cruels de ce domaine sont les drows. Ces cousins répudiés des elfes ont construit des cités majestueuses dans le royaume obscur. Mais des créatures impies et des cultures encore plus dangereuses peuplent les grands espaces qui séparent ces poches de civilisation.

### Personnages de l'histoire

#### Durnan



Cet ancien aventurier tient à présent une petite auberge appelée le Portail Béant. Il est aidé en cela par sa femme Mhaere (autre aventurière en retraite) et leur fille Tamsil. L'auberge est notable car elle abrite l'entrée du célèbre donjon appelé Montprofond.

#### La Valsharesse



Cette drow est la mystérieuse et énigmatique monarque de la grande armée d'Outreterre qui menace Eauprofonde. Valsharesse (qui signifie Impératrice en langage drow) est le titre qu'elle s'est donné, et son nom véritable reste secret. Par la force et la diplomatie, elle a réussi à unir les ennemis de son peuple en une armée qui menace de renverser la ville la plus puissante de Faerûn. On sait peu de choses d'elle, si ce n'est que ses forces maîtrisent une forme de magie du feu très évoluée. Elle est intelligente, fière, et tout à fait certaine de l'imminence de sa victoire.

#### Deekin



Ce kobold est un barde au talent étonnant, acquis auprès de son ancien maître, un dragon blanc. Son passé est loin derrière lui, car Deekin a beaucoup voyagé, et aidé à sauver le monde de la cité volante d'Undrentide.

## Daélan



Ce barbare demi-orque à la forte personnalité est connu pour sa force et sa férocité. Il est venu au Portail Béant pour prêter main forte à ceux qui luttent contre les forces de l'Outreterre.

## Linu



La prêtresse elfe Linu est douce et pleine de bonté, mais sait défendre ses compagnons avec ténacité et talent. Quand la ville d'Eauprofonde a lancé son appel au secours, elle est venue aussi vite que possible.

## Sharwyn



Cette guerrière barde ne refuse jamais un combat si elle pense pouvoir gagner, et elle est trop courageuse pour croire qu'elle pourrait être vaincue, quel que soit le danger qui la menace. Combative et impatiente, elle cherche des chants rares à ajouter à son répertoire.

## Tomi



Toujours au cœur de quelque méfait, ce voleur halfelin a un penchant pour plonger ceux qui l'accompagnent dans les plus folles des aventures. Mais il est fort et rapide, et fait un compagnon de voyage idéal pour ceux qui savent surveiller leur bourse.

## Monstres

Les ténébres recèlent bien des surprises. Voici un rapide échantillon de ce que l'on peut trouver dans l'Outreterre.

## Tyrannoëils



Aussi appelée "Sphère aux yeux innombrables", cette créature paraît tout droit sortie des pires cauchemars. Ses pédoncules oculaires peuvent lancer des rayons d'énergie capables d'immobiliser ou de détruire ses adversaires. En un clin d'œil, l'orbe central peut dissiper tous les effets magiques d'un aventurier, le rendant plus vulnérable.

## Driders



Ce sont des créatures assoiffées de sang qui rôdent dans les profondeurs de la terre, à la recherche de proies au sang chaud de toutes sortes. Tous les drows doivent passer un test particulier imposé par leur déesse Lloth. Ceux qui le ratent sont condamnés à vivre en tant que créatures mi-araignées, mi-drows. Les drows et les driders se haïssent farouchement.

## Cubes gélatineux



Ces cubes presque transparents se déplacent lentement dans les couloirs des donjons et les cavernes, absorbant charognes, créatures et déchets. Ils peuvent immobiliser et dévorer un aventurier en quelques instants.

## Illithids



Aussi appelés flagelleurs mentaux, ces monstruosité tentaculaires sont en général faibles de corps, mais puissantes par l'esprit. Leurs attaques psioniques sans égal peuvent paralyser un adversaire, donnant au flagelleur assez de temps pour enrouler ses tentacules autour de la tête de la victime et en avaler le cerveau. La plupart des héros n'y survivent pas. Les flagelleurs mentaux sont également capables de créer des illusions réalistes assez difficiles à ignorer.

## La Campagne : The Hordes of the Underdark™

Ces modules emmèneront votre personnage du niveau 12-15 jusqu'aux niveaux épiques. Après avoir fini la campagne, vous remarquerez qu'il y a quelques dons et sorts épiques pour lesquels votre personnage ne remplit pas toutes les conditions. Pourquoi ? Parce que la limite de niveau dans *The Hordes of the Underdark™* est maintenant de 40 ! Ceci afin de vous encourager à jouer sur Internet et à profiter de l'environnement multijoueur, où vous pouvez interagir avec d'autres joueurs à mesure que vos personnages progressent et gagnent de l'expérience !

# MANUEL DU JOUEUR

*The Hordes of the Underdark™* est une aventure proposant des compétences et des dons nouveaux que votre personnage pourra acquérir.

## CREATION DE PERSONNAGE

*The Hordes of the Underdark™* nécessite un personnage de haut niveau. L'Outreterre n'est pas un endroit pour les aventuriers débutants.

Vous pouvez continuer un personnage des Ombres d'Undrentide, voire de la campagne *Neverwinter Nights* originelle, ou choisir un personnage présumé. *The Hordes of the Underdark™* présente une nouvelle fonctionnalité pour personnaliser les personnages présumés que nous proposons. Sélectionnez le personnage qui s'approche le plus de ce que vous désirez, et cliquez sur le bouton "Personnaliser". Vous pourrez alors changer l'apparence, le portrait, la voix et le sexe du personnage. **Note** : vous pourrez aussi personnaliser n'importe quel autre personnage déjà existant, au lieu d'utiliser les présumés fournis avec le jeu.

Si vous commencez le jeu avec moins de 12 niveaux, vous pourrez monter automatiquement jusqu'au niveau 15, ou faire ce changement de niveau manuellement. Les personnages de niveau 12 ou plus peuvent jouer tel quel, mais plus le niveau du personnage est élevé moins la campagne des *The Hordes of the Underdark™* sera difficile.

## EXPERIENCE ET NOUVEAUX NIVEAUX

Au fur et à mesure de l'aventure, votre personnage gagnera de l'expérience. Une fois qu'il en aura accumulé suffisamment, il pourra changer de niveau. Ce processus améliore votre personnage, le rend plus capable de faire face à la suite de son aventure. Vous trouverez à la fin de ce manuel des tableaux résumant l'expérience nécessaire pour gagner chaque niveau.

**Niveau de classe** : le nombre de niveaux qu'un personnage a dans une classe donnée. Si le personnage a plusieurs classes, ce nombre est inférieur au niveau du personnage. Exemple : Andorian est guerrier 8/magicien 7. Son niveau de classe est de 8 en guerrier, 7 en magicien.

**Niveau de personnage** : la somme de tous les niveaux de classe. Pour reprendre l'exemple précédent, Andorian aurait un niveau de personnage de 15.

## CHANGEMENTS D'ALIGNEMENT

Si votre personnage se comporte de façon inappropriée pour son alignement, ses actions peuvent causer un changement d'alignement, du mal vers le bien, de la loi vers le chaos et ainsi de suite. La sévérité de ce déplacement dépend de l'acte et peut parfois avoir des conséquences extrêmes.

Par exemple, si un paladin commet un acte ouvertement maléfique ou chaotique, faisant passer son alignement de loyal bon à autre chose, il ne sera plus paladin. La plupart des actions ne causent qu'une légère variation d'alignement. Un personnage bon peut passer une dure journée et menacer un boutiquier sans grande conséquence. Mais si ce personnage concrétise cette menace et tue le marchand, l'alignement changera de façon significative vers le maléfique.

Les personnages bons commettant des actes mauvais sont plus affectés que les personnages neutres, et de même pour les personnages mauvais commettant des actes bons.

# COMPAGNONS D'ARMES MULTIPLES

Vous pouvez avoir jusqu'à deux compagnons d'armes en même temps. Si vous en engagez un troisième, le premier engagé quittera automatiquement votre groupe.

**Suivants** : parfois, des personnages importants pour l'intrigue s'allieront à vous pour une courte période. Ils ne comptent pas dans la limite de vos compagnons d'armes. Attention, ils peuvent quitter votre groupe à tout instant.

## REGLES EPIQUES

Les règles épiques sont le moyen par lequel votre personnage continuera sa carrière d'aventurier. Avant que le moindre élément épique soit disponible, votre personnage devra avoir gagné au moins 21 niveaux de personnage.

### Exemples

Sang Pur, un guerrier, deviendra un guerrier épique au moment où son personnage atteindra le niveau 21. De même, Damien est un roublard 9 / assassin 10. Il possède 19 niveaux de personnage. L'assassin étant une classe de prestige, il ne peut pas dépasser les 10 niveaux dans cette classe avant d'avoir un niveau de personnage de 20 ou plus. Après avoir acquis un niveau supplémentaire, ce sera un personnage de niveau 20 et il pourra choisir de place son prochain niveau en assassin, devenant à la fois un assassin épique et un roublard épique.

## CLASSES DE BASE

Il y a onze classes de base. Tous les personnages commencent leur carrière dans l'une de ces classes. Les détails de base de chacune sont exposés dans le manuel du jeu original *Neverwinter Nights*.

La section "Listes et tableaux" en page 56 montre la progression de chaque classe, avec les bonus à l'attaque et les jets de sauvegarde.



### Barbare

Le barbare épique est un guerrier furieux qui peut découper ses ennemis en tranches avec une facilité époustouflante. Il est l'incarnation même de la rage.

**Dé de vie** : d12

**Points de compétence à chaque niveau** : 4 + modificateur Int

**Dons supplémentaires** : le barbare épique gagne un don supplémentaire tous les quatre niveaux après le niveau 20

**Dons supplémentaires de barbare épique** : Peau métallique, Réduction de dégâts épique, Critique dévastateur, Robustesse épique, Prouesse épique, Rage puissante, Arme de prédilection épique, Critique anéantissant, Initiative supérieure, Rage terrifiante, Rage de tonnerre

### Conseils sur les classes de prestige

Les barbares font de puissants chevaliers noirs, ou maîtres d'armes.



## Barde

La musique du barde épique va au-delà de l'encouragement, de l'inspiration ou de la perfection. Avec un simple chant, le barde peut affaiblir les créatures les plus cruelles ou inspirer aux alliés des exploits mythiques.

**Dé de vie :** d6

**Points de compétence à chaque niveau :** 4 + modificateur Int

**Dons supplémentaires :** le barde épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux après le niveau 20

**Dons supplémentaires de barde épique :** Chant de malédiction, Talent épique, Volonté épique, Charisme surhumain, Dextérité surhumaine, Science de la magie de guerre, Inspiration durable, Ecole renforcée épique.

### Conseils sur les classes de prestige

Le barde sera le plus à sa place en tant que maître des ombres ou Eclaireur ménestrel. Les bardes doués pour le combat pourraient devenir des disciples de dragon.



## Prêtre

Le prêtre épique compte parmi les plus éminents serviteurs de sa divinité, répandant sa parole et servant d'émissaire de l'église. Le prêtre épique impose respect et prudence.

**Dé de vie :** d8

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur Int

**Dons supplémentaires :** le prêtre épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux après le niveau 20.

**Dons supplémentaires de prêtre épique :** Peau métallique, Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Ecole renforcée épique, Efficacité des sorts accrue épique, Sagesse surhumaine, Science de la magie de guerre, Renvoi planaire.

### Conseils sur les classes de prestige

Les prêtres militants pourraient devenir champions de Torm. Les prêtres maléfiques font de puissants chevaliers noirs.

### Domaines et renvoi des extérieurs

**Note :** les Extérieurs ont été améliorés. Ils ont une résistance au renvoi égale à leur résistance aux sorts (seuls les prêtres des domaines Bien ou Mal peuvent les renvoyer sans le nouveau don de Renvoi planaire). S'ils sont renvoyés par un personnage possédant le don de Renvoi planaire, ils sont affaiblis et ne bénéficient que de la moitié de leur résistance au renvoi.



## Druide

Des forces primordiales et puissantes dominent la nature, et le druide épique est capable de les maîtriser. Le druide épique est un puissant symbole de l'ordre naturel, et l'équilibre exige qu'il utilise ses pouvoirs de façon responsable.

**Dé de vie :** d8

**Points de compétence à chaque niveau :** 4 + modificateur Int

**Dons supplémentaires :** le druide épique gagne un don supplémentaire tous les quatre niveaux après le niveau 20.

**Dons supplémentaires de druide épique :** Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Forme animale de dragon, Résistance aux énergies destructives, Efficacité des sorts accrue épique, Sagesse surhumaine, Science de la magie de guerre.

### Conseils sur les classes de prestige

La classe de prestige la plus efficace avec les capacités d'un druide est celle de métamorphe.



## Guerrier

Le guerrier épique est un combattant ayant dépassé le stade du guerrier vétéran, c'est est un maître de guerre. Plus qu'un simple spadassin, le guerrier épique sait vaincre ses adversaires, quelles que soient les conditions. Bien que le chemin pour arriver à un tel degré de dangerosité ait été long et dur, le guerrier épique ne fait que s'engager sur un autre chemin - celui qui le mènera parmi les dieux et autres titans.

**Dé de vie :** d10

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur Int

**Dons supplémentaires :** le guerrier épique gagne un don supplémentaire tous les deux niveaux après le niveau 20.

**Dons supplémentaires de guerrier épique :** Peau métallique, Réduction de dégâts, Critique dévastateur, Prouesse épique, Résistance épique, Arme de prédilection épique, Spécialisation martiale épique, Science de l'uppercut, Science de l'attaque en rotation, Critique anéantissant, Initiative supérieure.

### Conseils sur les classes de prestige

Les guerriers ont beaucoup de possibilités - chevalier noir, protecteur nain ou maître d'armes sont parmi les meilleurs choix. Les guerriers elfes et demi-elfes qui utilisent des arcs peuvent aussi devenir archers-mages.



## Moine

La vitesse, la puissance, la grâce et la force de volonté d'un moine épique sont inégalés chez les simples mortels. Ses pouvoirs continuent de se multiplier tandis qu'il s'éloigne de la condition de mortel, et accepte une paix intérieure dont les personnages inférieurs ne peuvent même pas rêver.

**Dé de vie :** d8

**Points de compétence à chaque niveau :** 4 + modificateur Int

**Dons supplémentaires :** moine guerrier épique gagne un don supplémentaire tous les cinq niveaux après le niveau 20.

**Spécial :** tous les 3 niveaux, la vitesse de mouvement du moine augmente de 10% supplémentaires.

**Dons supplémentaires de moine épique :** peau métallique, Réduction de dégâts, Résistance aux énergies destructives, Robustesse épique, Science de la frappe ki, Résistance aux sorts accrue, Science de l'uppercut, Camouflage personnel.

### Conseils sur les classes de prestige

Maître des ombres est un bon choix pour un moine discret. Les plus pieux pourraient devenir champions de Torm.



## Paladin

Toujours à la pointe du combat contre le chaos et le mal dans le monde, le paladin épique est un fanal d'espoir pour tous ceux qui défendent la justice et la liberté.

**Dé de vie :** d10

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur Int

**Dons supplémentaires :** le paladin épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux après le niveau 20.

**Dons supplémentaires de paladin épique :** Peau métallique, Critique dévastateur, Robustesse épique, Arme de prédilection épique, Prouesse épique, Réputation épique, Châtiment suprême, Science de la magie de guerre, Critique anéantissant, Santé de fer, Renvoi planaire.

### Conseils sur les classes de prestige

La classe de prestige de champion de Torm améliore les compétences de corps à corps et de défense du paladin, déjà considérables.



## Rôdeur

Le rôdeur épique traverse le monde avec une grâce mortelle et un esprit acéré. Le rôdeur épique est à la fois un protecteur et un chasseur. Ses pouvoirs le montrent bien.

**Dé de vie :** d10

**Points de compétence à chaque niveau :** 4 + modificateur Int

**Dons supplémentaires :** le rôdeur épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux après le niveau 20.

**Dons supplémentaires de rôdeur épique :** Tueuse d'ennemis, Rapidité aveuglante, Robustesse épique, Prouesse épique, Arme de prédilection épique, Science de l'ennemi juré, Science de la magie de guerre.

### Conseils sur les classes de prestige

Combiné avec quelques niveaux de magicien ou d'ensorceleur, les rôdeurs font de parfaits archers-mages.



## Roublard

Le voleur ultime, aux talents légendaires et aux nombreux hauts-faits. Le roublard épique est un maître de la tromperie, de la ruse et de la discrétion.

**Dé de vie :** d6

**Points de compétence à chaque niveau :** 8 + modificateur Int

**Dons supplémentaires :** le roublard épique gagne un don supplémentaire tous les quatre niveaux après le niveau 20.

**Dons supplémentaires de roublard épique :** Rapidité aveuglante, Attaque handicapante, Roulé-boulé, Esquive épique, Réputation épique, Talent épique, Science de l'esquive, Science de l'attaque sournoise, Opportuniste, Camouflage personnel, Maîtrise des compétences, Esprit fuyant, Initiative supérieure.

**Spécial :** attaque sournoise : ce pouvoir continue d'augmenter de 1d6 à chaque niveau impair de voleur épique.

### Conseils sur les classes de prestige

Les roublards font d'excellents assassins et maîtres des ombres.



## Ensorceleur

L'ensorceleur épique est un être de légende. Mais son besoin de pouvoir ne faiblit jamais, et l'ensorceleur continue son exploration et son assimilation de toutes les choses magiques.

**Dé de vie :** d4

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur Int

**Dons supplémentaires :** l'ensorceleur épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux après le niveau 20.

**Dons supplémentaires d'ensorceleur épique :** Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Résistance aux énergies destructives, Ecole renforcée épique, Efficacité des sorts accrue épique, Science de la magie de guerre.

### Conseils sur les classes de prestige

Les ensorceleurs sont des candidats idéaux pour les classes de disciples de dragon et maîtres pâles.



## Magicien

Le savoir est une arme, et la quête de la connaissance est sans fin. Le magicien peut sans cesse découvrir de nouvelles merveilles profanes.

**Dé de vie :** d4

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur Int

**Dons supplémentaires :** le magicien épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux après le niveau 20.

**Dons supplémentaires de magicien épique :** Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Ecole renforcée épique, Efficacité des sorts accrue épique, Intelligence surhumaine, Science de la magie de guerre.

### Conseils sur les classes de prestige

Le maître pâle est une classe de prestige forte qui met à profit les capacités magiques du magicien.

## CLASSES DE PRESTIGE

Les Classes de prestige sont comme les classes de base, si ce n'est qu'il faut remplir certaines conditions avant d'y accéder. On ne peut pas choisir une classe de prestige pour un personnage débutant, il faut la mériter par des progressions soigneusement préparées. Consultez les conditions à remplir avant de choisir votre classe de prestige.

Les classes de prestige peuvent elles aussi devenir épiques, mais fonctionnent différemment des classes normales. Au niveau 10, la progression d'une classe de prestige cesse jusqu'à ce que le niveau de personnage (la somme des niveaux des différentes classes d'un personnage) soit de 20 ou plus. Une fois ce seuil franchi, le personnage peut accéder aux niveaux 11 ou plus avec sa classe de prestige.



## Archer-mage

Maître des groupes de guerre elfes, l'archer-mage est un guerrier sachant utiliser la magie pour améliorer encore sa prouesse martiale.

**Note :** la classe de prestige d'archer-mage est proposée dans l'extension *Neverwinter Nights : Shadows of Undrentide™* (qui fait aussi partie de *Neverwinter Nights Gold*). Si vous n'avez pas installé *Shadows of Undrentide™*, cette classe ne sera pas disponible. Pour plus de renseignements sur les archers-mages, référez-vous aux manuels des Ombres d'Undrentide ou de *Neverwinter Nights Gold*.

## Épique

L'archer-mage épique est l'extension vivante de son arc. Les êtres inférieurs restent bouche bée devant les merveilles qu'il peut accomplir.

**Dé de vie :** d8

**Points de compétence à chaque niveau :** 4 + modificateur Int

**Dons supplémentaires :** l'archer-mage épique gagne un don supplémentaire tous les quatre niveaux.

**Dons supplémentaires d'archer-mage :** Critique dévastateur (arc court, arc long), Prouesse épique, Réflexes épiques, Robustesse épique, Arme de prédilection épique (arc court, arc long), Dextérité surhumaine, Science de la magie de guerre, Critique anéantissant (arc court, arc long).

### Spécial

**Flèche magique :** tous les deux niveaux après le niveau 9, la puissance des flèches tirées par l'archer-mage augmente de +1.



## Assassin

L'assassin est un maître des mises à mort rapides et des coups fatals. Il sert souvent d'espion, d'informateur, de tueur à gages ou d'agent de la vengeance. Sa maîtrise de différents arts obscurs lui permet de mener à bien des missions de mort avec une précision terrifiante.

A la différence du Chevalier noir, l'assassin n'est pas maléfique en raison de son adoration d'un pouvoir sombre, mais plutôt d'une absence totale de morale ou d'éthique.

**Note :** la classe de prestige d'assassin est proposée dans l'extension *Neverwinter Nights : Shadows of Undrentide™* (qui fait aussi partie de *Neverwinter Nights Gold*). Si vous n'avez pas installé *Shadows of Undrentide™*, cette classe ne sera pas proposée. Pour plus de renseignements sur les assassins, référez-vous aux manuels des Ombres d'Undrentide ou de *Neverwinter Nights Gold*.

### Assassin épique

L'assassin épique est capable de se glisser d'ombre en ombre, de rester tapi à l'affût jusqu'à ce que sa cible soit vulnérable, puis de frapper comme un cobra, ne laissant derrière lui qu'un corps froid.

**Dé de vie :** d6

**Points de compétence à chaque niveau :** 4 + modificateur Int

**Dons supplémentaires :** l'assassin épique gagne un don supplémentaire tous les quatre niveaux.

Dons supplémentaires de l'assassin épique : Réflexes épiques, Talent épique (Discretion), Talent épique (Déplacement silencieux), Dextérité surhumaine, Science de la magie de guerre, Science de l'attaque sournoise, Camouflage personnel, Initiative supérieure.

#### Spécial

**Attaque sournoise :** augmente de +1d6 tous les deux niveaux après le 9e.

**Sauvegardes contre le poison :** +1 supplémentaire tous les deux niveaux après le 10e pour les sauvegardes de l'assassin contre le poison.



## Chevalier noir

Un chevalier noir est l'archétype de l'être maléfique. Il n'est qu'un monstre sanguinaire, un parjure à la réputation sinistre. Un chevalier noir est un criminel de premier ordre, équivalent en pouvoir à un paladin, mais dévoué à la cause du mal.

**Note :** la classe de prestige de chevalier noir est proposée dans l'extension *Neverwinter Nights : Shadows of Undrentide™* (qui fait aussi partie de *Neverwinter Nights Gold*). Si vous n'avez pas installé *Shadows of Undrentide™*, cette classe ne sera pas proposée. Pour plus de renseignements sur les chevaliers noirs, référez-vous aux manuels des *Shadows of Undrentide™* ou de *Neverwinter Nights Gold*.

## Chevalier noir épique

Le chevalier noir est un sinistre reflet du paladin épique, irradiant le mal par tous les pores de la peau.

**Dé de vie :** d10

**Points de compétence à chaque niveau :** 2 + modificateur Int

**Dons supplémentaires :** le chevalier noir épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux.

**Dons supplémentaires du chevalier noir :** Peau métallique, Critique dévastateur, Robustesse épique, Fiélon épique, Prouesse épique, Réputation épique, Arme de prédilection épique, Châtiment suprême, Science de la magie de guerre, Science de l'attaque sournoise, Critique anéantissant, Santé de fer, Renvoi planaire.

#### Spécial

**Attaque sournoise :** augmente de +1d6 tous les trois niveaux après le niveau 10.

**Convocation de fiélon :** tous les cinq niveaux de chevalier noir au-dessus du dixième, le fiélon convoqué gagne un bonus de +2 dés de vie, son armure naturelle augmente de +2 et sa Force et son Intelligence augmente chacune de +1.



## Champion de Torm

Les champions de Torm sont de puissants guerriers dévoués à la cause de Torm, défendant les lieux sacrés, détruisant les ennemis de son église et tuant les monstres mythiques.

**Dé de vie :** d10

**Maniements et maîtrise :** toutes les armes simples et de guerre, armures légères et moyennes, et boucliers.

**Points de compétence :** 2 + Modificateur Int

Pour devenir champion de Torm, un personnage doit satisfaire les conditions suivantes :

**Bonus d'attaque de base :** +7

**Dons :** Arme de prédilection avec une arme de corps à corps.

**Alignement :** non-mauvais

#### Pouvoirs

**Imposition des mains (niveau 1) :** peut guérir des dégâts jusqu'à son niveau de classe multiplié par son modificateur de Charisme, ou infliger autant de points de dégâts aux morts vivants. Ce pouvoir s'ajoute à l'imposition des mains des paladins.

**Don supplémentaire :** tous les 2 niveaux (2, 4, 6 etc.), le champion de Torm reçoit un don supplémentaire pris dans la liste des guerriers (à l'exception des spécialisations).

**Défense sacrée (niveau 2) :** +1 à toutes les sauvegardes, et +1 supplémentaire tous les deux niveaux

**Châtiment du mal (niveau 3) :** Une fois par jour, peut ajouter son bonus de Charisme au jet d'attaque, et infliger +1 point de dégâts par niveau de champion de Torm

**Colère divine (niveau 5) :** une fois par jour, peut ajouter +3 à l'attaque, aux dégâts et aux sauvegardes, et gagner une résistance aux dégâts de +1/5 pour un nombre de rounds égal à son modificateur de charisme.

#### Conseil : devenir un champion de Torm

Les paladins bénéficient de certains avantages au combat en devenant champions de Torm. De même, les guerriers obtiennent des pouvoirs proches de ceux des paladins avec cette classe de prestige.

## Champion de Torm épique

Torm guide ses champions épiques dans leur périple. Ils se sont hissés au-dessus des guerriers sacrés et sont devenus des symboles de la puissance de Torm.

**Dé de vie :** d10

**Points de compétence à chaque niveau supplémentaire :** 2 + Modificateur Int

**Dons supplémentaires :** le champion de Torm épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux.

**Sons supplémentaires des champions de Torm épiques :** Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Peau métallique, Réduction de dégâts, Critique dévastateur, Robustesse épique, Prouesse épique, Efficacité des sorts accrue épique, Arme de prédilection épique, Sagesse surhumaine, Science de la magie de guerre, Science de l'uppercut, Science de l'attaque en rotation, Critique anéantissant, Renvoi planaire, Ecole de prédilection, Initiative supérieure.

### Spécial

**Défense sacrée :** les sauvegardes continuent d'augmenter de +1 tous les 2 niveaux.

**Colère divine :** tous les cinq niveaux, l'attaque, les dégâts et le bonus aux sauvegardes augmentent de +2.



## Protecteur nain

Le Protecteur est un champion élu de la cause naine, d'un aristocrate nain, d'une divinité naine ou d'une ville. Comme son nom l'indique, ce personnage est un excellent combattant formé à la défense. Une ligne de Protecteurs nains est une bien meilleure protection qu'un mur de pierre de 3 mètres d'épaisseur, et bien plus dangereuse.

**Dé de vie :** d12

**Maniements et maîtrises :** armes simples et de guerre, armures légères, moyennes et lourdes, boucliers

**Points de compétence :** 2 + Modificateur Int

Pour devenir Protecteur nain, un personnage doit remplir toutes les conditions suivantes :

**Race :** nain

**Bonus de base à l'attaque :** +7

**Dons :** Esquive, Robustesse

**Alignement :** loyal

### Pouvoirs

**Position défensive (niveau 1) :** donne un bonus de +4 en force et constitution, +2 à toutes les sauvegardes et un bonus d'esquive de +4 à la CA. Ceci peut être utilisé une fois par jour, et une fois de plus tous les deux niveaux.

**Sens du danger (niveau 1) :** le Protecteur nain conserve son bonus de dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu. Au niveau 6, il ne peut plus être pris en tenaille, et au niveau 10, il gagne un bonus de +1 à ses sauvegardes contre les pièges.

**Réduction de dégâts (niveau 6) :** le Protecteur nain peut ignorer 3 points de dégâts à chaque coup. Au niveau 10, il peut en ignorer 6.

## Conseils : devenir Protecteur nain

Un guerrier nain peut faire un Protecteur nain très puissant. Pour avoir l'Esquive nécessaire à cette classe de prestige, votre personnage devra avoir une dextérité de 13 ou plus.

## Protecteur nain épique

Le Protecteur nain épique est devenu la définition même de l'objet inamovible. Il est le guerrier infatigable qui peut tenir tête à presque n'importe quel ennemi.

**Dé de vie :** d12

**Points de compétence à chaque niveau supplémentaire :** 2 + Modificateur Int

**Dons supplémentaires :** le Protecteur nain épique gagne un don supplémentaire tous les quatre niveaux.

**Dons supplémentaires de Protecteur nain :** Peau métallique, Réduction de dégâts, Critique dévastateur, Résistance aux énergies destructives, Robustesse épique, Prouesse épique, Arme de prédilection épique, Critique anéantissant, Santé de fer.

**Spécial :** Position défensive : une utilisation supplémentaire par jour tous les deux niveaux après le niveau 9.

**Réduction de dégâts :** la réduction de dégâts augmente de 3 points tous les quatre niveaux après le 10e.



## Eclaireur ménestrel

Les ménestrels sont membres d'une société secrète qui se consacre à la lutte contre le mal, la préservation du savoir et le maintien de l'équilibre entre la nature et la civilisation. Les ménestrels apprennent des sorts et bien des compétences utiles dans leurs tâches d'espionnage, de furtivité et de transmission d'information.

**Note :** la classe de prestige éclaireur ménestrel est proposée dans l'extension *Neverwinter Nights : Shadows of Undrentide™* (qui fait aussi partie de *Neverwinter Nights Gold*). Si vous n'avez pas installé *Shadows of Undrentide™*, vous ne pourrez pas jouer d'éclaireur ménestrel.

Pour plus de renseignements sur la classe de prestige d'éclaireur ménestrel, reportez-vous au manuel des *Shadows of Undrentide™* ou de *Neverwinter Nights Gold*.

## Eclaireur ménestrel épique

Les éclaireurs ménestrels ne comptent que cinq niveaux, et ne peuvent jamais devenir "épiques" dans cette classe. Ils peuvent bien sûr obtenir des niveaux épiques dans d'autres classes.



## Maître pâle

La nécromancie est généralement un choix particulier pour les lanceurs de sorts profanes. Ceux qui veulent maîtriser les arts de la non-mort utilisent presque toujours des moyens divins. Toutefois, il existe une alternative pour ceux qui désirent le pouvoir sur les morts-vivants sans perdre trop de leurs pouvoirs profanes : le maître pâle, qui utilise un savoir spécial propre pour obtenir ce pouvoir macabre.

**Dé de vie :** d6

**Maniements et maîtrises :** aucun nouveau maniement ou maîtrise

**Points de compétence :** 2 + Modificateur Int

Pour devenir maître pâle, un personnage doit satisfaire aux exigences suivantes :

**Niveaux de lanceur de sorts arcaniques :** 3 ou plus

**Alignement :** tous sauf bon

### Pouvoirs

**Peau osseuse (niveau 1) :** +2 à la classe d'armure naturelle. +2 supplémentaires tous les quatre niveaux.

**Animation des morts (niveau 2) :** une fois par jour, peut convoquer un serviteur mort-vivant

**Vision dans le noir (niveau 3) :** capacité de voir dans le noir

**Convocation de mort-vivant (niveau 4) :** capacité de convoquer des morts-vivants plus puissants

**Vigueur d'outre-tombe (niveau 5) :** gagne trois points de vie supplémentaires par niveau

**Greffes cadavériques (niveau 6) :** remplace un bras par une version de mort-vivant qui deux fois par jour peut paralyser un adversaire. Au niveau 8, une utilisation supplémentaire.

**Tête d'os (niveau 7) :** immunisé à la paralysie, l'immobilisation et l'étourdissement

**Convocation de mort-vivant supérieur (niveau 9) :** peut invoquer une créature mort-vivante très puissante une fois par jour

**Maîtrise de la non-vie (niveau 10) :** immunisé aux coups critiques

**Caresse du maître de la non-vie (niveau 10) :** le bras mort-vivant peut tuer d'un simple contact

Tous les 2 niveaux, le maître pâle gagne des sorts supplémentaires par jour, comme s'il avait gagné une classe de son ancienne classe de lanceur de sorts. Cela ne concerne que les sorts par jour, et non le niveau de lanceur de sorts.

### Conseil : devenir maître pâle

Les ensorceleurs et les magiciens font de puissants maîtres pâles. Leurs capacités de lanceurs de sorts sont sacrifiées pour leur donner plus de présence au corps à corps.

## Maître pâle épique

Le lien du maître pâle avec les morts-vivants continue de se développer.

**Dé de vie :** d6

**Points de compétence à chaque niveau supplémentaire :** 2 + Modificateur Int

**Dons supplémentaires :** le maître pâle épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux

### Spécial

**Vigueur d'outre-tombe :** tous les cinq niveaux, le maître pâle gagne +5 points de vie permanents supplémentaires.

**Dons supplémentaires de maître pâle :** Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Ecole renforcée épique, Efficacité des sorts accrue épique, Science de la magie de guerre.

**Peau osseuse :** augmente de +2 tous les quatre niveaux après le 8e.

**Greffes cadavériques :** peut utiliser cette attaque surnaturelle une fois de plus par jour tous les trois niveaux



## Disciple de dragon rouge

On raconte que les pouvoirs magiques des ensorceleurs et des bardes sont connectés à la présence de sang de dragon dans leur famille. Les disciples de dragons rouges sont des ensorceleurs, et parfois des bardes, qui utilisent leur pouvoir pour éveiller leur sang draconien et ainsi utiliser tout leur potentiel. Ils préfèrent une vie d'exploration à l'étude poussièreuse. Déjà maîtres de la magie, ils cherchent souvent l'aventure, surtout si cela leur permet d'apprendre plus sur leur héritage draconique. Ils se sentent souvent attirés par les régions dont on sait qu'elles abritent des dragons.

**Dé de vie :** d6. Spécial (voir plus bas)

**Maniements et maîtrises :** aucun nouveau maniement ou maîtrise

**Points de compétence :** 2 + Modificateur Int

Pour devenir disciple de dragon, un personnage doit remplir les conditions suivantes :

**Classe :** ensorceleur ou barde

**Compétences :** 8 rangs en Connaissance

### Pouvoirs

**Armure draconienne (niveau 1) :** +1 à la classe d'armure naturelle. Ce bonus augmente de +1 aux niveaux 5, 8 et 10

**Caractéristiques draconiennes (niveau 2) :** +2 en force. Au niveau 4, +2 en Force. Au niveau 7, +2 en constitution. Au niveau 9, +2 en Intelligence. Au niveau 10, +4 en force, +2 en Charisme. Tous ces bonus sont cumulatifs.

**Souffle I (niveau 3) :** peut utiliser l'attaque de souffle d'un dragon rouge, infligeant 2d10 points de dégâts. Au niveau 7, les dégâts passent à 4d10, et enfin 6d10 au niveau 10.

**Dé de vie d8 (niveau 4) :** utilise à présent 1d8 pour tirer ses points de vie à chaque niveau

**Dé de vie d10 (niveau 6) :** utilise à présent 1d10 pour tirer ses points de vie à chaque niveau

**Ailes (niveau 9) :** le disciple de dragon a des ailes

**Demi-dragon (niveau 10) :** devient un demi-dragon. Acquiert la vision dans le noir, l'immunité au sommeil, à la paralysie et au feu

### Conseil : devenir disciple de dragon rouge

Seuls les ensorceleurs ou les bardes peuvent devenir disciples de dragons rouges - et les deux classes conviennent aussi bien.

### **Disciple de dragon épique**

L'acceptation de son héritage draconique n'est qu'une étape dans la vie du disciple. Sa quête est de comprendre, maîtriser et dominer les énergies qui lui ont permis d'arriver dans le domaine de l'épopée.

**Dé de vie :** d12

**Points de compétence à chaque niveau supplémentaire :** 2 + Modificateur Int

**Dons supplémentaires :** le disciple de dragon épique gagne un don supplémentaire tous les quatre niveaux

**Dons supplémentaires de disciple de dragon :** Peau métallique, Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Réduction de dégâts, Réputation épique, Ecole renforcée épique, Prouesse épique, Efficacité des sorts accrue épique, Robustesse épique, Science de la magie de guerre.

### Spécial

Votre attaque de souffle inflige 1d10 points de dégâts supplémentaires tous les 3 niveaux après le 10e .

Le SD de la sauvegarde contre ce souffle augmente de +1 tous les 4 niveaux après le 10e.



### **Métamorphe**

Un métamorphe n'a plus d'identité. Au lieu de cela, il endosse la forme la plus pratique pour chaque situation. Si l'on se base souvent sur la forme extérieure pour déterminer l'identité de quelqu'un, le métamorphe est au plus près de son moi profond quand il se transforme. Par nécessité, son sens d'identité ne dépend pas de son apparence mais de son âme, qui est la seule constante dans sa vie. C'est la force de cette âme qui lui permet d'endosser n'importe quelle forme tout en restant lui-même.

**Dé de vie :** d8

**Maniements et maîtrises :** aucun nouveau maniement ou maîtrise

**Points de compétences :** 4 + Modificateur Int

Pour devenir métamorphe, un personnage doit remplir les conditions suivantes :

**Dons :** Vigilance

**Niveaux de lanceurs de sorts :** niveau 3 ou plus

**Forme alternative :** doit avoir une autre forme, naturelle (comme Forme animale des druides)

### Pouvoirs

**Forme animale supérieure I (niveau 1) :** se transforme en dragonnet rouge, vert, noir, blanc ou bleu

**Forme animale supérieure II (niveau 3) :** se transforme en minotaure, en harpie ou en gargouille

**Forme animale supérieure III (niveau 5) :** se transforme en manticoire, en basilic ou en drider

**Forme humanoïde (niveau 7) :** se transforme en une variété de formes animales

**Forme animale supérieure IV (niveau 10) :** se transforme en méduse, en grand tigre sanguinaire ou en flagelleur mental

Plusieurs de ces formes permettent au métamorphe d'utiliser les pouvoirs innés de la créature. Par exemple, un métamorphe qui se transforme en dragonnet blanc pourra lancer un cône de froid aussi souvent qu'il le voudra. Ces pouvoirs sont situés dans le menu radial, dans l'option "Sorts". Certains peuvent être utilisés de façon infinie, d'autres sont limités.

### Conseil : devenir métamorphe

Seuls les druides peuvent devenir métamorphes dans *Neverwinter Nights*.

### **Métamorphe épique**

Le métamorphe épique est un maître de la métamorphose, et peut se transformer en à peu près n'importe quelle créature en choisissant ses dons supplémentaires épiques.

**Dé de vie :** d8

**Points de compétence à chaque niveau supplémentaire :** 4 + Modificateur Int

**Dons supplémentaires :** le métamorphe épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux.

**Dons supplémentaires du métamorphe épique :** Incantation rapide automatique, Incantation silencieuse automatique, Incantation statique automatique, Forme de créature artificielle, Forme animale de dragon, Résistance aux énergies destructives, Ecole renforcée épique, Efficacité des sorts accrue épique, Science de la magie de guerre, Sagesse surhumaine, Forme d'extérieure, Forme de mort-vivant.



### **Maître des ombres**

Ouvrant à la limite de la lumière et des ténèbres, les maîtres des ombres sont des artistes de la discrétion et de la tromperie. Ils sont mystérieux et inconnus, nul ne leur fait vraiment confiance, mais ils émerveillent toujours quand on les rencontre. Malgré leur lien avec l'ombre et la ruse, les maîtres des ombres sont aussi souvent bons que mauvais. Ils utilisent leurs incroyables aptitudes comme ils l'entendent.

Les maîtres des ombres travaillent souvent en troupes, et ne restent jamais très longtemps au même endroit. Certains utilisent leurs pouvoirs pour distraire, d'autres sont voleurs, espions ou abusent de la confiance d'autrui. Toutes les troupes de danseurs des ombres entretiennent leur aura de mystère auprès de la populace, qui ne sait jamais si elle doit les remercier ou les chasser.

**Note :** la classe de prestige de maître des ombres est proposée dans l'extension *Neverwinter Nights : Shadows of Undrentide™* (qui fait aussi partie de *Neverwinter Nights Gold*). Si vous n'avez pas installé *Shadows of Undrentide™*, la classe de prestige ne sera pas disponible.

Pour plus de renseignements sur la classe de prestige de maître des ombres, consultez le manuel des *Shadows of Undrentide™* ou de *Neverwinter Nights Gold*.

## Maître des ombres épique

Le maître des ombres épique est presque indiscernable des ténèbres qui l'entourent.

**Dé de vie :** d8

**Points de compétence à chaque niveau supplémentaire :** 6 + Modificateur Int

**Dons supplémentaires :** le maître des ombres épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux.

**Dons supplémentaires de maître des ombres épique :** Rapidité aveuglante épique, Talent épique, Esquive épique, Réflexes épique, Seigneur de l'ombre épique, Science de l'attaque en rotation, Camouflage personnel, Initiative supérieure.

### Spécial

**Convocation d'ombre :** la créature convoquée gagne +2 dés de vie tous les trois niveaux de maître d'ombre après le 9e

**Esquive des ténèbres :** gagne un +2 supplémentaire à sa réduction de dégâts et un +1 supplémentaire à sa capacité à résister aux armes magiques tous les 5 niveaux (don, un maître des ombres niveau 15 à 12/4).



## Maître d'armes

Pour un maître d'armes, la perfection réside dans la maîtrise d'une seule arme de corps à corps. Un maître d'armes cherche à fusionner avec son arme, à ne faire plus qu'un avec elle pour l'utiliser aussi naturellement et inconsciemment que n'importe quel autre membre.

**Dé de vie :** d10

**Maniements et maîtrises :** aucun nouveau maniement ou maîtrise

**Points de compétence :** 2 + Modificateur Int

Pour devenir maître d'armes, un personnage doit remplir les conditions suivantes :

**Bonus d'attaque de base :** +5

**Dons :** Arme de prédilection dans une arme de corps à corps, Esquive, Souplesse du serpent, Expertise, Attaque éclair et Attaque en rotation.

**Compétences :** Intimidation 4 rangs

### Pouvoirs

**Arme favorite (niveau 1) :** le maître d'armes forme un lien particulier avec un type d'arme. Chaque fois qu'il utilise ce type d'arme, il bénéficie de nombreux avantages supplémentaires qui s'améliorent à mesure qu'il gagne de l'expérience

**Dégâts ki (niveau 1) :** une fois par jour, le maître d'armes peut infliger les dégâts maximaux

**Maîtrise du critique (niveau 5) :** l'arme favorite gagne un x1 supplémentaire pour son multiplicateur de dégâts critique (2x devient 3x, etc.)

**Maîtrise de l'arme de prédilection (niveau 5) :** un +1 supplémentaire est ajouté aux jets d'attaque effectués avec l'arme favorite

**Critique ki (niveau 7) :** ajoute +2 à la zone de critique possible de l'arme favorite

## Conseil : devenir maître d'arme

Un guerrier est un excellent candidat pour la classe de maître d'armes. Ce dernier doit avoir accès à plusieurs dons, assurez-vous donc que votre personnage a au moins 13 en dextérité et en intelligence.

## Maître d'armes épique

Le lien entre le maître d'armes et son arme devient plus fort et mortellement efficace quand il devient maître d'armes épique.

**Dé de vie :** d10

**Points de compétence à chaque niveau supplémentaire :** 2 + Modificateur Int

**Dons supplémentaires :** le maître d'armes épique gagne un don supplémentaire tous les trois niveaux

**Dons supplémentaires de maître d'arme épiques :** Peau métallique, Réduction de dégâts, Critique dévastateur, Rapidité aveuglante, Robustesse épique, Prouesse épique, Arme de prédilection épique, Science de l'attaque en rotation, Critique anéantisant, Initiative supérieure.

### Spécial

**Arme de prédilection supérieure :** tous les cinq niveaux, un +1 supplémentaire s'applique aux jets d'attaque de l'arme favorite.

## COMPÉTENCES

Vous devriez spécialiser votre personnage dans les compétences qui mettent le mieux l'accent sur ses capacités et son rôle.

**Note :** pour bénéficier d'un bonus d'une compétence, vous devez y mettre au moins un point quand votre personnage monte de niveau.

**Mise à jour :** la compétence Utilisation des objets magiques a été modifiée pour correspondre un peu mieux aux règles de DUNGEONS & DRAGONS™. Si le mode de difficulté du jeu est Hardcore ou supérieur, pour lancer un sort avec un parchemin, le SD est de 25 + niveau du sort.



## Acrobatie

Les personnages avec un haut score d'acrobatie sont capables de se déplacer au milieu de leurs ennemis, et de se positionner sans danger quand ils le veulent.

**Caractéristique :** Dextérité

**Classes :** toutes

**Inné :** non

**Jet :** aucun

**Spécial :** chaque fois que le personnage pourrait subir une attaque d'opportunité en passant à côté d'un adversaire, il fait automatiquement un jet d'Acrobatie contre un DD de 15. S'il réussit, l'attaque d'opportunité est évitée. Pour chaque tranche de cinq rangs dans cette compétence (sans compter le bonus de Dextérité), la CA du personnage augmente également de +1.

**Utilisation :** automatique.



## Bluff

Le personnage peut faire croire à l'incroyable. Cette compétence couvre la tromperie, la comédie, la logique spéieuse, la distraction et le langage corporel trompeur.

**Caractéristique :** Charisme

**Classes :** toutes

**Inné :** oui

**Jet :** plus le mensonge est difficile, plus le jet l'est aussi

**Utilisation :** sélectionné dans un dialogue



## Estimation

Plus le score de votre personnage est élevé, plus il recevra d'argent en vendant des objets, et moins il aura à payer pour en acheter.

**Caractéristique :** Intelligence

**Classes :** toutes

**Inné :** non

**Jet :** aucun

**Utilisation :** automatique dans les magasins



## Fabrication d'arme

Le personnage sait créer des armes à partir de toutes sortes de matériaux. Voir la section Création en page 8 pour plus de détails.

**Caractéristique :** Intelligence

**Classes :** toutes

**Inné :** oui

**Jet :** selon la difficulté qu'il y a à fabriquer cet objet particulier (voir menu de création dans le jeu)

**Utilisation :** utilisation du composant



## Fabrication d'armure

Le personnage sait créer des armures à partir de toutes sortes de matériaux. Voir la section Création en page 8 pour plus de détails.

**Caractéristique :** Intelligence

**Classes :** toutes

**Inné :** oui

**Jet :** selon la difficulté qu'il y a à fabriquer cet objet particulier (voir menu de création dans le jeu)

**Utilisation :** utilisation du composant



## Fabrication de piège

Le personnage peut combiner différents objets pour créer plusieurs types de pièges. Certains nécessitent l'utilisation d'armes d'impact (voir page 9).

**Caractéristique :** Intelligence

**Classes :** toutes

**Inné :** oui

**Jet :** le SD dépend du type de piège

**Utilisation :** sélectionné

Voici quelques pièges que le personnage peut créer, et les accessoires nécessaires pour cela :

**Feu :** flasque de feu alchimique

**Piège a enchevêtrement :** sacoche immobilisante

**Piège à pointes :** chausse-trappe

**Piège béni :** eau bénite

**Piège électrique :** quartz

**Piège à gaz :** poudre asphyxiante

**Piège de givre :** pierre de froid

**Piège négatif :** phalanges de squelettes

**Piège sonore :** pierre de tonnerre

**Piège d'acide :** flasque d'acide



## Intimidation

Le personnage peut utiliser cette compétence pour faire reculer un agresseur ou forcer un prisonnier à lui révéler les informations qu'il cherche.

**Caractéristique :** Charisme

**Classes :** toutes

**Inné :** oui

**Jet :** plus l'intimidation est difficile, plus le jet est difficile

**Utilisation :** sélectionné dans le dialogue

## DONS



## Artiste

Le personnage gagne un bonus de +2 à ses jets de Représentation et de Repérage.

**Type de don :** général

**Conditions :** compétence de Représentation, ne peut être pris qu'au 1er niveau

**Utilisation :** automatique



### Attaque éclair

Les ennemis n'ont pas d'attaque d'opportunité contre le personnage quand il se déplace au combat.

Type de don : général

Conditions : Dextérité 13+, Esquive, Souplesse du serpent, bonus d'attaque de base +4 ou plus

Utilisation : automatique



### Attaque en rotation

Le personnage effectue une action d'attaque à outrance et fait une attaque de corps à corps avec la totalité de son bonus d'attaque de base contre chaque adversaire à moins de 1,5 m.

Type de don : général

Conditions : Intelligence 13+, Expertise, Dextérité 13+, Esquive, Souplesse du serpent, Attaque éclair, bonus d'attaque de base de +4 ou plus

Utilisation : sélectionnée



### Attaques étourdissantes supplémentaires

Le personnage gagne trois attaques étourdissantes supplémentaires par jour.

Type de don : général

Conditions : bonus d'attaque de base de +2, Uppercut

Utilisation : automatique



### Bouclier divin

Jusqu'à trois fois par jour, le personnage peut ajouter son bonus de Charisme à sa classe d'armure pendant un nombre de rounds égal à son bonus de Charisme

Type de don : général

Conditions : Renvoi des morts-vivants, Charisme 13+, Force 13+, Attaque en puissance

Utilisation : sélectionné



### Brute

Le personnage gagne un bonus de +2 aux jets d'Initiative et +2 aux jets de Persuasion.

Type de don : général

Conditions : ne peut être pris qu'au niveau 1

Utilisation : automatique



### Chance des héros

Le personnage gagne un bonus de +1 à toutes ses sauvegardes.

Type de don : général

Conditions : ne peut être pris qu'au niveau 1

Utilisation : automatique



### Chanson obsédante

Les effets des chants du barde durent cinq secondes supplémentaires.

Type de don : général

Condition : Musique de barde

Utilisation : automatique



### Chant maudit

Les bardes peuvent maudire leurs ennemis en chantant. Les créatures sourdes ne sont pas affectées par le chant du barde. Le chant affecte tous les ennemis dans un rayon de 10 mètres et dure 10 rounds. Plus la compétence de Représentation et le niveau du barde sont élevés, plus efficace est la malédiction. Toutes les pénalités listées sont cumulatives :

Représentation 3 et niveau de barde 1 : -1 aux jets d'attaque et de dégâts.

Représentation 6 et niveau de barde 2 : -1 aux jets de Volonté.

Représentation 9 et niveau de barde 3 : -1 aux jets de dégâts et -1 aux jets de Vigueur.

Représentation 12 et niveau de barde 6 : -1 aux jets de Réflexes, -1 aux jets de compétences.

Représentation 15 et niveau de barde 8 : -1 aux jets d'attaque, -8 Points de vie.

Représentation 18 et niveau de barde 11 : -2 au bonus d'esquive de Classe d'armure, -1 aux jets de compétences.

Représentation 21 et niveau de barde 14 : -1 aux jets de dégâts, -8 Points de vie et -1 au bonus d'esquive de Classe d'armure.

Représentation 24 et niveau de barde 15 : -1 aux jets de Volonté, -1 aux jets de Réflexes, -1 aux jets de Vigueur, -1 au bonus d'esquive de Classe d'armure.

Représentation 30 et niveau de barde 16 : -1 aux jets de Volonté, -4 Points de vie. -1 au bonus d'esquive de Classe d'armure.

Représentation 35 et niveau de barde 17 : -2 Points de vie, -1 aux jets de compétences

Représentation 40 et niveau de barde 18 : -2 Points de vie, -1 aux jets de compétences

Représentation 45 et niveau de barde 19 : -2 Points de vie, -1 aux jets de compétences

Représentation 50 et niveau de barde 20 : -2 Points de vie, -1 aux jets de compétences

Représentation 55 et niveau de barde 21 : -2 Points de vie, -1 aux jets de compétences

Représentation 60 et niveau de barde 22 : -2 Points de vie, -1 aux jets de compétences

Chaque tranche de 5 rangs en Représentation et d'un niveau de classe supplémentaire de barde inflige une pénalité additionnelle de -2 points de vie.

Type de don : général

Condition : musique de barde

Utilisation : sélectionné



### Chants du barde supplémentaires

Le personnage peut utiliser ses chants de barde quatre fois de plus par jour.

Type de don : général

Condition : musique de barde

Utilisation : automatique



### Combat en aveugle

Ce don procure au personnage la capacité de combattre normalement s'il est aveuglé ou contre des créatures invisibles. Le personnage peut relancer son jet pour savoir si son attaque touche tout de même sa cible. De plus, les créatures invisibles n'ont pas de bonus pour toucher le personnage au combat.

Type de don : général

Conditions : aucune

Utilisation : automatique



### Coup de pied circulaire

Si le personnage réussit à toucher un adversaire avec une attaque à mains nues, ce personnage gagne une attaque supplémentaire contre un autre ennemi proche. Maximum d'une attaque supplémentaire par round.

Type de don : général

Conditions : bonus d'attaque de base +3, Dextérité 15+, Science du combat à mains nues

Utilisation : automatique



### Coups vicieux

Le personnage connaît des techniques de combat brutales et efficaces. En sacrifiant toutes ses attaques du round, le personnage peut donner un Coup vicieux, qui infligera 1d4 points de dégâts supplémentaires. Ce mode ne peut pas être utilisé avec l'Attaque en puissance.

Type de don : général

Conditions : bonus d'attaque de base +2

Utilisation : automatique



### Création de baguettes

Le lanceur de sorts peut créer une baguette de n'importe quel sort de niveau 4 ou moins s'il le connaît. La fabrication de la baguette coûte une petite quantité de PX et d'or, selon le niveau du sort. Les sorts donnés par les dons ou pouvoirs spéciaux ne peuvent pas être lancés sur une baguette. La baguette d'os nécessaire pour ce don peut être créée avec le don Fabrication d'arme ou achetée dans certains magasins.

lancés sur une baguette. La baguette d'os nécessaire pour ce don peut être créée avec le don Fabrication d'arme ou achetée dans certains magasins.

Type de don : création d'objet

Conditions : lanceur de sorts niveau 5+

Utilisation : lancer le sort sur une baguette d'os



### Défense profane

Le personnage gagne un bonus de +2 à ses sauvegardes contre l'école de magie choisie.

Type de don : général

Conditions : Ecole renforcée dans l'école choisie

Utilisation : automatique



### Discret

Le personnage gagne un bonus de +2 à ses jets de Dissimulation et de Déplacement silencieux.

Type de don : général

Condition : aucune

Utilisation : automatique



### Ecole renforcée supérieure

Un personnage devient encore plus adepte avec les sorts d'une école de magie particulière. Il gagne un bonus de +4 sur le SD du sort pour tous les sorts de cette école particulière.

Type de don : général

Conditions : Ecole renforcée (sur l'école appropriée)

Utilisation : automatique. Ce don peut être sélectionné plusieurs fois, mais ses effets ne s'additionnent pas. Il s'applique à chaque fois à une autre école de magie. Ceci remplace (et ne se cumule pas avec) le bonus d'Ecole renforcée.



### Ecriture de parchemin

Vous pouvez créer un parchemin de n'importe quel sort connu. L'écriture d'un parchemin coûte une petite quantité de PX et d'or, selon le niveau du sort à écrire. Les sorts épiques, les sorts donnés par des dons ou de pouvoirs spéciaux ne peuvent pas être écrits sur un parchemin. Le parchemin vierge nécessaire pour ce sort peut être acheté dans certains magasins.

Type de don : Création d'objet

Condition : lanceur de sort niveau 1+

Utilisation : lancer le sort sur un parchemin vierge



### Efficacité des sorts accrue supérieure

Bonus de +4 aux jets de niveau de lanceur de sort pour tenter de percer la résistance aux sorts d'une créature.

Type de don : général

Condition : Efficacité des sorts accrue

Utilisation : automatique. Ceci remplace (et ne se cumule pas avec) le bonus d'Ecole renforcée.



### Expertise

Le personnage peut faire des attaques défensives, gagnant un bonus de +5 à la CA mais subissant une pénalité -5 à ses jets d'attaque.

Type de don : général

Condition : Intelligence 13+

Nécessaire pour : Expertise supérieure

Utilisation : mode de combat



### Expertise supérieure

Un personnage avec ce don peut faire des attaques défensives, gagnant un bonus de +10 à sa CA mais subissant une pénalité de -10 à ses jets d'attaque.

Type de don : général

Conditions : Intelligence 13+, Expertise

Utilisation : mode de combat



### Force d'âme

Le personnage gagne un bonus de +1 aux jets de Volonté et de Vigueur, ainsi qu'un bonus de +1 à tout jet contre la magie de Mort.

Type de don : général

Conditions : ne peut être pris qu'au niveau 1

Utilisation : automatique



### Impétueux

Le personnage gagne un bonus de +2 pour résister aux Railleries et +1 aux jets de Volonté.

Type de don : général

Conditions : ne peut être pris qu'au 1er niveau

Utilisation : automatique



### Mageocratie courtoise

Le personnage gagne un bonus de +2 à ses jets de Connaissance et de Connaissance de sorts.

Type de don : général

Conditions : ne peut être pris qu'au 1er niveau

Utilisation : automatique



### Négociateur né

Le personnage gagne un bonus de +2 aux jets d'Estimation et de Persuasion.

Type de don : général

Conditions : ne peut être pris qu'au niveau 1

Utilisation : automatique



### Préparation de potion

Le personnage peut préparer une potion de n'importe quel sort de niveau 3 ou moins, s'il connaît le sort et si celui-ci prend pour cible une ou plusieurs créatures. Préparation de potion coûtera une petite quantité de PX en plus de l'or nécessaire pour le coût des ingrédients.

Type de don : création d'objet

Conditions : lanceur de sorts niveau 3+

Utilisation : Lancer le sort sur une bouteille vide



### Puissance divine

Jusqu'à trois fois par jour, le personnage peut ajouter son bonus de Charisme à tous les dégâts de ses armes pour un nombre de rounds égal à son bonus de Charisme.

Type de don : général

Conditions : Renvoi des morts-vivants, Charisme 13+, Force 13+, Attaque en puissance

Utilisation : sélectionné



### Racé

Le personnage gagne un bonus de +2 à l'initiative et de +2 aux jets de Repérage.

Type de don : général

Conditions : ne peut être choisi qu'au niveau 1

Utilisation : automatique



### Rechargement rapide

Le personnage peut recharger si rapidement qu'il a le même nombre d'attaques avec une arbalète qu'avec un arc normal.

Type de don : général

Conditions : bonus d'attaque de base +2

Utilisation : automatique



### Résistance aux énergies destructives

Le personnage gagne une résistance de +5 contre le type d'énergie choisi (les cinq premiers points de dégâts encaissés avec ce type d'énergie sont ignorés).

Type de don : général

Conditions : sauvegarde de Vigueur de base 8+

Utilisation : automatique



### Résistance au poison

Le personnage gagne un bonus de +4 aux jets de Vigueur contre le poison

Type de don : général

Conditions : aucun

Utilisation : automatique



### Résistance aux maladies

Le personnage gagne un bonus de +4 à ses jets de Vigueur pour résister aux effets de la maladie.

Type de don : général

Conditions : aucun

Utilisation : automatique



### Sang de serpent

Le personnage gagne un bonus de +2 aux jets de Vigueur contre le poison, et un bonus de réflexe de +1 à toutes ses sauvegardes.

Type de don : général

Conditions : ne peut être pris qu'au niveau 1

Utilisation : automatique



### Science de l'initiative

Le personnage reçoit un bonus de +4 à l'initiative

Type de don : général

Condition : aucune

Utilisation : automatique



### Succession d'enchaînements

Comme le don Enchaînement, si ce n'est qu'il n'y a plus de limite au nombre d'attaques supplémentaires que le personnage peut faire après avoir tué un adversaire.

Type de don : général

Conditions : Force 13+, Attaque en puissance, Enchaînement, bonus d'attaque de base +4 ou plus

Utilisation : automatique



### Tir instinctif

La sagesse guide les attaques à distance du personnage, lui permettant d'utiliser son bonus de Sagesse au lieu de sa Dextérité quand il utilise des armes à distance.

Type de don : général

Conditions : bonus d'attaque de base +3, Sagesse 13+

Utilisation : automatique

## DONS ÉPIQUES



### Arme de prédilection épique

Le personnage gagne un bonus de +2 à tous ses jets d'attaque avec l'arme sélectionnée.

Type de don : combat

Conditions : niveau 21, Arme de prédilection avec l'arme en question

Utilisation : combat



### Camouflage personnel

Le personnage gagne un bonus de camouflage de 10%. Ce don peut être choisi plusieurs fois, pour un maximum de 50%.

Type de don : général

Conditions : niveau 21, Esquive surnaturelle, Dextérité 30+, Discrétion 30 rangs et Acrobatie 30 rangs

Utilisation : automatique



### Charisme surhumain

Le personnage gagne +1 à son Charisme. Ce don peut être pris plusieurs fois pour un bonus maximal de +10.

Type de don : général

Condition : niveau 21

Utilisation : automatique



### Constitution surhumaine

Le personnage gagne +1 à sa Constitution. Ce don peut être pris plusieurs fois pour un bonus maximal de +10.

Type de don : général

Condition : niveau 21

Utilisation : automatique



### Critique anéantissant

Avec l'arme choisie, le personnage inflige +1d6 points de dégâts en cas de critique réussi. Si le multiplicateur de l'arme est de x3, il ajoute +2d6, et +3d6 s'il est de x4.

Type de don : combat

Conditions : niveau 21, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Science du critique avec l'arme choisie, Arme de prédilection avec l'arme choisie, Attaque en puissance, et Force 23+

Utilisation : automatique



### Critique dévastateur

Chaque fois que le personnage réussit un critique avec l'arme choisie, sa cible doit faire un jet de Vigueur ou elle meurt instantanément. Les créatures immunisées aux coups critiques ne sont pas affectées par ce don.

Type de don : Combat

Conditions : niveau 21, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Science du critique, avec l'arme choisie, Critique anéantissant avec l'arme choisie, Arme de prédilection avec l'arme choisie, Attaque en puissance, Force 25+

Utilisation : automatique



### Dextérité surhumaine

Le personnage gagne +1 à sa Dextérité. Ce don peut être pris plusieurs fois pour un bonus maximal de +10.

Type de don : général

Condition : niveau 21

Utilisation : automatique



### Ecole de prédilection épique

Le personnage gagne un +6 au degré de difficulté pour toutes les sauvegardes contre des sorts de cette école de magie.

Type de don : général

Conditions : niveau 21, Ecole de prédilection et Ecole de prédilection renforcée de cette école

Utilisation : sort



### Efficacité des sorts accrue épique

Le personnage gagne un bonus de +6 aux jets de niveau de lanceur de sort pour surmonter la résistance à la magie des créatures.

Type de don : général

Conditions : niveau 21, Efficacité des sorts accrue et Efficacité des sorts accrue renforcée

Utilisation : sort



### Esquive épique

Le personnage évite tous les dégâts de la première attaque qui le vise à chaque round.

Type de don : général

Conditions : niveau 21, Esquive, Esquive surnaturelle, Roulé-boulé, Acrobatie 30 rangs, Dextérité 25+

Utilisation : automatique



### Fiélon épique

Les maléfices et la haine du personnage sont assez puissants pour attirer l'attention d'un Vrock épique quand il invoque un serviteur fiélon des plans extérieurs. Cette créature impie est un maître du combat et, alimentée par l'âme damnée du personnage, elle devient de plus

en plus forte à mesure que le chevalier noir gagne de nouveaux niveaux.

Type de don : général

Conditions : niveau 21, Chevalier noir 15

Utilisation : automatique



### Force surhumaine

Le personnage gagne +1 à sa Force. Ce don peut être pris plusieurs fois pour un bonus maximal de +10.

Type de don : général

Condition : niveau 21

Utilisation : automatique



### Forme animale de dragon

Le personnage peut utiliser Forme animale pour se transformer en ancien dragon. Il a ainsi accès à l'arme de souffle typique de ce dragon.

Type de don : général

Conditions : niveau 21, Forme animale 6x/jour or Forme animale supérieure IV, Sagesse 30+

Utilisation : sélectionnée



### Forme de créature artificielle

Le personnage peut se transformer en créature artificielle parmi la liste suivante : Golem de fer, Golem de pierre ou Golem de chair de démon.

Type de don : général

Conditions : Métamorphe épique, Sagesse 27

Utilisation : sélectionnée. Après avoir choisi ce don, le personnage doit choisir le type de créature artificielle en laquelle il pourra se transformer.



### Forme de mort-vivant

Le personnage peut se transformer en plusieurs créatures mort-vivantes puissantes.

Type de don : général

Conditions : métamorphe épique

Utilisation : sélectionnée. Après avoir choisi la capacité, le personnage doit choisir la créature en laquelle il peut se transformer.

### Forme d'extérieur



Le personnage peut prendre différentes formes d'extérieur trois fois par jour : un Chef Azer, un Rakshasa ou un Slaad funeste.

Type de don : général

Conditions : Métamorphe épique, Sagesse 25

Utilisation : sélectionnée. Après avoir choisi ce don, le personnage doit choisir la forme qu'il peut adopter.

### Incantation rapide automatique

Le personnage peut lancer des sorts du niveau 0 au niveau 3 comme des sorts rapides sans utiliser de case de sort de niveau supérieur. Ce don peut être pris plusieurs fois, et accélérera de la même façon les sorts jusqu'au niveau 9.



Type de don : général

Conditions : niveau 21, Incantation rapide, Connaissance des sorts 30 rangs, capacité de lancer des sorts de niveau 9

Utilisation : automatique

### Incantation silencieuse automatique

Le personnage peut lancer des sorts du niveau 0 au niveau 3 comme des sorts silencieux sans utiliser de case de sort de niveau supérieur. Ce don peut être pris plusieurs fois, et rendra silencieux de la même façon les sorts jusqu'au niveau 9.



Type de don : général

Conditions : niveau 21, Incantation silencieuse, Connaissance des sorts 24 rangs, capacité de lancer des sorts de niveau 9

Utilisation : automatique

### Incantation statique automatique

Le personnage peut lancer des sorts du niveau 0 au niveau 3 comme des sorts statique sans utiliser de case de sort de niveau supérieur. Ce don peut être pris plusieurs fois, et rendra statique de la même façon les sorts jusqu'au niveau 9.



Type de don : général

Conditions : niveau 21, Incantation statique, Connaissance des sorts 27 rangs, capacité de lancer des sorts de niveau 9

Utilisation : automatique



### Initiative supérieure

Le personnage un bonus de +8 sur ses jets d'initiative.

Type de don : combat

Conditions : niveau 21, Science de l'initiative

Utilisation : automatique

### Inspiration durable



Ce don permet aux effets de la musique de barde de durer dix fois plus longtemps que la normale une fois qu'il a fini de chanter.

Type de don : général

Conditions : niveau 21, pouvoir de classe Musique de barde, Représentation 25

Utilisation : automatique



### Intelligence surhumaine

Le personnage gagne +1 à son Intelligence. Ce don peut être pris plusieurs fois pour un bonus maximal de +10.

Type de don : général

Condition : niveau 21

Utilisation : automatique



### Peau métallique

Le personnage gagne un bonus naturel de +2 à sa classe d'armure naturelle.

Type de don : général

Condition : niveau 21

Utilisation : automatique



### Prouesse épique

Le personnage gagne +1 à toutes ses attaques.

Type de don : combat

Conditions : niveau 21

Utilisation : automatique



### Rage de tonnerre

Toute arme que le barbare utilise en rage inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires en cas de critique.

Type de don : général

Conditions : barbare épique, Force 25

Utilisation : automatique en rage



### Rage puissante

Quand le personnage entre en rage, il gagne +8 à la Force et la Constitution, et un bonus de moral de +4 aux jets de Volonté. Ces bonus remplacent les bonus de Rage normaux.

Type de don : général

Conditions : niveau 21, Rage de grand berserker, Force 21+, Constitution 21+

Utilisation : automatique en rage



### Rage terrifiante

Quand le barbare est en rage, tout ennemi qui arrive à proximité doit faire un jet de Volonté en opposition avec l'Intimidation du barbare. En cas d'échec, l'ennemi panique pendant 1d6 rounds. Les adversaires ayant plus de dés de vie que le barbare mais moins du double ne fuient pas, mais ont une pénalité de -2 sur leurs jets d'attaque et de sauvegarde. Les créatures qui ont au moins deux fois plus de dés de vie que le barbare ne sont pas affectés par cette rage.

Type de don : général

Conditions : barbare épique, Intimidation 25

Utilisation : automatique en rage



### Rapidité aveuglante

En activant ce don, le personnage gagne tous les avantages de Rapidité pour un court moment. C'est un pouvoir surnaturel.

Type de don : général

Conditions : niveau 21, Dextérité 25+

Utilisation : sélectionnée



### Réduction de dégâts

Le personnage gagne une réduction de dégâts 3/-. Cela signifie que 3 points de dégâts sont ignorés chaque fois que le personnage prend des dégâts. Ce don peut être pris plusieurs fois pour faire passer cette résistance à 6/-, puis 9/-.

Type de don : général

Conditions : niveau 21, Constitution 21+

Utilisation : automatique



### Réflexes épiques

Le personnage gagne un bonus de +4 à tous ses jets de Réflexes.

Type de don : général

Conditions : niveau 21

Utilisation : automatique



### Renvoi planaire

Ce don permet de renvoyer les extérieurs comme des morts-vivants.

Type de don : général

Conditions : niveau 21, Renvoi des morts-vivants, Sagesse 25+, Charisme 25+

Utilisation : sélectionnée. Si le personnage a deux fois plus de niveaux que l'extérieur a de dés de vie, l'extérieur est instantanément détruit.



### Reputation épique

Le personnage gagne un bonus de +4 à tous ses jets de Bluff, Intimidation, Persuasion et Railleries.

Type de don : général

Conditions : niveau 21

Utilisation : automatique



### Résistance aux énergies destructives

Le personnage gagne une résistance de 10 à un type particulier de dégâts élémentaire (choisissez entre feu, froid, son, acide ou électricité). Ce don peut être pris plusieurs fois pour une résistance maximale de 100.

Type de don : général

Conditions : niveau 21

Utilisation : automatique



### Robustesse épique

Le personnage gagne +20 points de vie. Ce don peut être pris plusieurs fois, pour un maximum de +200 points de vie.

Type de don : général

Conditions : niveau 21

Utilisation : automatique



### Sagesse surhumaine

Le personnage gagne +1 à sa Sagesse. Ce don peut être pris plusieurs fois pour un bonus maximal de +10.

Type de don : général

Condition : niveau 21

Utilisation : automatique



### Santé de fer

Ce don immunise le personnage aux maladies et aux poisons.

Type de don : général

Conditions : niveau 21, Vigueur surhumaine, Constitution 25+

Utilisation : automatique



### Science de la frappe ki

Ce don (quand il est pris la première fois) donne au personnage un bonus d'enchantement de +4 quand il attaque sans arme. Vous pouvez choisir ce don une deuxième fois pour augmenter le bonus à +5.

Type de don : général

Conditions : niveau 21, Sagesse 21+, Frappe Ki +3

Utilisation : automatique



### Science de la magie de guerre

Le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité quand il lance un sort dans la zone menacée par un ennemi.

Type de don : sort

Conditions : niveau 21, Magie de guerre, Concentration 25+

Utilisation : automatique



### Science de la résistance à la magie

Le personnage gagne un bonus de +2 à sa résistance à la magie. Ce don peut être pris plusieurs fois pour un bonus maximal de +20.

Type de don : général

Conditions : niveau 21

Utilisation : automatique



### Science de l'attaque en rotation

Le personnage effectue une attaque à outrance et porte une attaque de corps à corps contre chaque ennemi à portée de ses armes, avec la totalité de son bonus d'attaque de base.

Type de don : combat

Conditions : niveau 21, Esquive, Expertise, Attaque éclair, Attaque en rotation, Intelligence 13+, Dextérité 25+

Utilisation : sélectionnée



### Science de l'attaque sournoise

Ajoute +1d6 à vos dégâts d'attaque sournoise. Vous pouvez prendre ce don plusieurs fois pour un bonus maximum de +10d6.

Type de don : général

Conditions : Attaque sournoise 8d6

Utilisation : automatique



### Science des coups étourdisants

Ajoute +2 au DD de l'attaque étourdisante du personnage. Ce don peut être pris plusieurs fois pour un bonus maximal de +20.

Type de don : général

Conditions : niveau 21, Science de la frappe à mains nues, Coups étourdisants, Dextérité 19+, Sagesse 19+

Utilisation : automatique



### Seigneur de l'ombre épique

Le pouvoir de convocation d'ombre du personnage est renforcé, lui permettant d'appeler à ses côtés un Seigneur de l'ombre épique. A la différence des Seigneurs de l'ombre non-épiques, c'est un guerrier puissant, renforcé par la force vive de son maître, ce qui le rend

plus fort chaque fois que le maître des ombres gagne un niveau.

Type de don : général

Conditions : maître des ombres épiques

Utilisation : automatique



### Spécialisation martiale épique

Le personnage gagne un bonus de +4 à tous ses dégâts avec l'arme choisie.

Type de don : général

Conditions : niveau 21, Arme de prédilection, Arme de prédilection épique et Spécialisation martiale dans l'arme choisie

Utilisation : automatique



### Talent épique

Le personnage gagne un +10 à tous ses jets de compétence sur la compétence choisie.

Type de don : général

Conditions : niveau 21, 20 rangs dans la compétence choisie

Utilisation : automatique



### Tueuse d'ennemis

Toute arme que le personnage utilise contre son ennemi juré est traitée comme une arme tueuse de ce type de créature (+2 pour toucher, +2d6 points de dégâts).

Type de don : général

Conditions : niveau 21, 5 ennemis jurés ou plus

Utilisation : automatique



### Vigueur épique

Le personnage gagne un +4 à tous ses jets de Vigueur.

Type de don : général

Conditions : niveau 21

Utilisation : automatique



### Volonté épique

Le personnage gagne un +4 à tous ses jets de Volonté.

Type de don : général

Condition : niveau 21

Utilisation : automatique

## SORTS

La magie est une arme puissante, et les aventuriers les plus sages sauront profiter de ses avantages pour affronter les dangers de l'Outreterre.

Plusieurs de ces nouveaux sorts peuvent changer de façon temporaire la nature d'une arme ou d'une armure. La plupart (comme Arme magique) ne fonctionnent que sur les armes non-magiques. En général, si l'un de ces sorts est lancé sur un objet déjà enchanté, le sort le plus récent remplace l'ancien, même si cela affaiblit l'objet.

*The Hordes of the Underdark™* permet aussi de lancer des sorts sur des objets. Les nouveaux dons de création d'objets (Préparation de potion, Ecriture de parchemin et Fabrication de baguette) sont activés quand un lanceur de sort lance son sort sur une bouteille de potion vide, un parchemin vierge ou une baguette d'os. Si le sort remplit les conditions de ces dons, l'objet est enchanté.

Les lanceurs de sorts les plus curieux remarqueront aussi que certains sorts ont des effets supplémentaires quand ils sont lancés sur certains objets. Par exemple, Bénédiction sur des carreaux d'arbalète les rend particulièrement dangereux pour les Rakshasa. Lumière ou Lumière continue peut être lancé directement sur un objet pour faire, d'un casque, d'une armure ou d'une arme, une source de lumière portative. Vous ne pouvez lancer des sorts que sur des objets de votre inventaire.

De plus, Charme personne et autres sorts similaires peuvent à présent être lancés sur des cibles pour influencer les jets de Persuasion ou d'Estimation faits contre eux.

**Note** : en mode Hardcore, l'effet de pétrification est permanent (voir Paramètres du jeu dans le menu Options).

Voici ci-dessous un rapide résumé des nouveaux sorts, classés par classe et par niveau. Les descriptions complètes sont présentées dans le jeu.

Une note sur les sorts à zone d'effet : quand vous jouez en mode Hardcore ou Difficile, la plupart des sorts qui ont une zone d'effet (comme Boule de feu) affecteront toutes les créatures dans cette zone, même les alliés du lanceur de sort, voire le lanceur lui-même. Les créatures neutres envers le personnage ne seront jamais affectées par des sorts hostiles.

## Barde

### Niveau 0

**Illumination** : une explosion de lumière chaude est émise par les doigts du lanceur vers une cible, lui infligeant une pénalité de -1 à ses jets d'attaque.

## Niveau 1

**Amplification** : diminue de 20 le DD pour entendre des bruits dans la zone du lanceur de sort.

**Arme magique** : ajoute un bonus d'enchantement de +1 à une arme.

**Corne de fer de Balagarn** : le lanceur de sort crée une vibration profonde et résonnante qui secoue toutes les créatures dans la zone et les fait tomber si elles ratent un jet de Force (comme si le lanceur du sort avait une Force de 20). Toute créature qui tombe est renversée pour un round.

## Niveau 2

**Nuage de perplexité** : les ennemis dans la zone d'effet sont sonnés et aveuglés pendant 1d6 rounds.

## Niveau 3

**Affûtage** : la zone de critique possible d'une arme est étendue.

**Arme magique supérieure** : une arme gagne un bonus d'enchantement de +1 par tranche de 3 niveaux de lanceur de sort (maximum +5).

**Murmures du tourment** : toute créature qui frappe le lanceur de sort est blessée par des murmures qui infligent 1d6+1 points de dégâts soniques par niveau de lanceur de sort.

## Niveau 6

**Chant funèbre** : le chant du lanceur de sort puise dans les énergies de la mort et de la destruction. Tous les ennemis dans la zone d'effet subissent 2 points de dégâts de Force et de Dextérité à chaque round.

## Prêtre

### Niveau 0

**Blessure superficielle** : si le lanceur du sort parvient à porter une attaque de contact à un ennemi la cible subit 1 point de dégâts. Les sorts de blessure ont un effet inverse sur les morts-vivants, et les guérissent au lieu de les blesser.

### Niveau 1

**Arme magique** : ajoute un bonus d'enchantement de +1 à une arme.

**Blessure légère** : si le lanceur du sort parvient à porter une attaque de contact à un ennemi la cible subit 1d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sort (minimum +1, maximum +5). Les sorts de blessure ont un effet inverse sur les morts-vivants, et les guérissent au lieu de les blesser.

**Bouclier de foi** : la cible gagne un bonus de déflexion de +2 à sa classe d'armure, avec un bonus supplémentaire de +1 par tranche de six niveaux de lanceur de sort (maximum +5).

**Bouclier entropique** : un chant magique apparaît autour du lanceur de sort, donnant 20% de chance de rater à toutes les attaques de projectile qui le prennent pour cible.

**Endurance aux énergies destructives** : la créature ciblée gagne une résistance aux dégâts de 10/ contre toute les formes de dégâts élémentaires. Le sort prend fin après avoir absorbé 20 points de n'importe quel type de dégâts.

**Faveur divine** : le lanceur de sort gagne un bonus de +1 à ses jets d'attaque et de dégâts pour chaque tranche de trois niveaux de lanceur de sort (au moins +1, au maximum +5).

**Imprecation** : les ennemis du lanceur de sort sont pleins de peur et de doute. Ils subissent une pénalité de -1 à leur jet d'attaque et à leurs sauvegardes contre la peur.

## Niveau 2

**Blessure modérée** : si le lanceur du sort parvient à porter une attaque de contact à un ennemi la cible subit 2d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sort (maximum +10). Les sorts de blessure ont un effet inverse sur les morts-vivants, et les guérissent au lieu de les blesser.

**Os de pierre** : le mort-vivant pris pour cible gagne un bonus d'armure naturelle de +3 à sa classe d'armure, en raison de l'épaississement de ses os.

## Niveau 3

**Blessure grave** : si le lanceur du sort parvient à porter une attaque de contact à un ennemi la cible subit 3d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sort (maximum +15). Les sorts de blessure ont un effet inverse sur les morts-vivants, et les guérissent au lieu de les blesser.

**Feu obscur** : le personnage immole une arme non magique, ce qui lui confère 1d6 points de dégâts de feu, +1 point par tranche de deux niveaux de lanceur de sort (maximum +10).

**Flamme éternelle** : crée une flamme magique qui éclaire comme une torche jusqu'à sa dissipation, sur la créature visée ou un objet.

**Glyphe de garde** : le lanceur crée une petite zone magique qui peut détecter le passage de créatures ennemies. Quand le champ est activé, il explose, infligeant 1d8 points de dégâts par tranche de deux niveaux de lanceur de sort à tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet (maximum 5d8).

**Panoplie magique** : une armure ou un bouclier gagnent un bonus de +1 à la CA par tranche de 3 niveaux de lanceur de sort (maximum +5).

## Niveau 4

**Arme magique supérieure** : une arme gagne un bonus d'enchantement de +1 par tranche de 3 niveaux de lanceur de sort (maximum +5).

**Blessure critique** : si le lanceur du sort parvient à porter une attaque de contact à un ennemi la cible subit 4d8 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sort (maximum +20). Les sorts de blessure ont un effet inverse sur les morts-vivants, et les guérissent au lieu de les blesser.

## Niveau 5

**Cercle de douleur** : tous les ennemis dans la zone d'effet sont frappés par de l'énergie négative qui leur inflige 1d8 points de dégâts +1 point par niveau de lanceur de sort. Les sorts d'énergie négative ont un effet inverse sur les morts-vivants, et les guérissent au lieu de les blesser.

**Fléau maudit** : tous les ennemis dans la zone d'effet sont maudits, diminuant toutes leurs caractéristiques de 3 points.

**Reflux** : le lanceur de sort crée une aura qui vole l'énergie de ses ennemis. Ils subissent un malus de circonstance de -2 sur leurs sauvegardes, jets d'attaque et jets de dégâts une fois entrés dans la zone. Le lanceur du sort gagne un bonus de circonstance de +2 aux sauvegardes, jets d'attaque et jets de dégâts.

**Régénération monstrueuse** : la créature ciblée gagne la capacité de régénérer 3 points de vie par round.

## Niveau 6

**Allié planaire** : un Extérieur est convoqué pour aider le lanceur de sort. Le type d'Extérieur dépend de l'alignement du lanceur de sort.

**Bannissement** : le lanceur de sort peut détruire toutes les créatures convoquées, familiers, compagnons animaux et extérieurs qui se trouvent dans la zone. Un nombre de créatures égal au double du niveau du lanceur en DV peut être banni.

**De la non-vie à la mort** : ce sort tue 1d4 DV de mort-vivants par niveau du lanceur de sort (20d4 maximum). Ce sort affecte en premier les créatures avec le moins de dés de vie.

**Sanctuaire suprême** : le lanceur de sort devient éthéré. Aucune autre créature ne peut détecter le lanceur de sort. S'il attaque ou effectue une action hostile, Sanctuaire suprême est dissipé.

## Niveau 8

**Tremblement de terre** : le lanceur de sort provoque un grand tremblement de terre autour de lui, provoquant 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sort (maximum 10d6) à toutes les créatures dans la zone d'effet. Le lanceur de sort n'est pas affecté par le tremblement de terre.

## Niveau 9

**Ennemi éternel de la non-mort** : tous les alliés dans la zone reçoivent les bonus suivant : immunité aux dégâts négatifs, immunité aux drains de niveau/d'énergie, immunité aux diminutions de caractéristiques, immunité aux poisons et immunité aux maladies.

## Druide

### Niveau 0

**Illumination** : une explosion de lumière chaude est émise par les doigts du lanceur vers une cible, lui infligeant une pénalité de -1 à ses jets d'attaque.

### Niveau 1

**Camouflage** : la couleur du lanceur du sort change pour s'adapter à ses environs, lui donnant un bonus de compétence de +10 à tous ses jets de Discrétion.

**Morsure magique** : ce sort renforce le compagnon animal du lanceur de sort, lui donnant +1 pour toucher et +1 aux dégâts.

### Niveau 2

**Frénésie sanglante** : le lanceur de sort entre dans une rage comparable à celle du barbare. Le lanceur de sort gagne un bonus de +2 en Force et en Constitution, et un bonus de +1 aux jets de Volonté, mais subit un malus de -1 à sa CA.

**Union avec la terre** : le lanceur de sort crée un lien fort avec la nature, gagnant un bonus de compétence de +4 en Empathie animale, Discrétion, Déplacement silencieux et Pose des pièges.

### Niveau 3

**Croissance d'épines** : recouvre le terrain de petites épines. Toute créature subit 1d4 points de dégâts à chaque round qu'elle passe dans la zone. Ces épines peuvent blesser les jambes d'une victime, et même une fois sortie de la zone, son taux de mouvement est ralenti pour le reste de la journée.

**Infestation** : le lanceur infecte une cible avec des vers. Ils infligent 1d4 points de dégâts de Constitution à chaque round.

**Morsure magique aggravée** : ce sort renforce le compagnon animal du lanceur de sort, lui donnant +1 pour toucher et +1 aux dégâts par tranche de trois niveaux de lanceur de sort (maximum +5).

**Piqûre de guérison** : inflige 1d6 points de dégâts, +1 par niveau de lanceur de sort, à la créature vivante. Donne autant de points de vie au lanceur du sort.

**Plume de feu** : le lanceur lance des piquants empoisonnés sur une cible, infligeant 1d8 points de dégâts (+1 par tranche de 2 niveaux de lanceur de sort, maximum +5), et lui inocule du venin de scorpion.

## Niveau 4

**Camouflage de groupe** : tous les alliés dans la zone d'effet gagnent un bonus de +10 à leur compétence de Discrétion.

## Niveau 5

**Enfer** : le lanceur enflamme sa cible. Chaque round, cette dernière subit 2d6 points de dégâts.

**Intuition du hibou** : la cible gagne un bonus d'enchantement en Sagesse égal à la moitié du niveau de lanceur de sort.

**Liane** : le lanceur de sort crée des lianes sinueuses qui peuvent effectuer l'une de ces trois actions : enchevêtrement (comme le sort), ralentir le mouvement (vitesse de déplacement divisée par deux), ou camouflage (ajoute un bonus de compétence de +4 aux jets de Discrétion).

## Niveau 6

**Effritement** : ce sort inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sort à une Créature artificielle sélectionnée (maximum 15d6).

**Noyade** : le lanceur du sort crée de l'eau dans les poumons d'une créature visée. Toute cible qui rate son jet de sauvegarde perd 90% de ses points de vie. Les Golems et autres créatures non vivantes ne peuvent être noyées.

## Niveau 7

**Gangue** : crée un nuage qui paralyse toutes les créatures à l'intérieur, les piégeant dans la pierre pendant 1d6 rounds.

## Niveau 8

**Bombardement** : des rochers tombent du ciel, infligeant 1d8 points de dégâts par niveau de lanceur de sort (maximum 10d8) à tous les ennemis dans la zone.

**Explosion de lumière** : le lanceur dirige une explosion lumineuse qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sort (maximum 25d6) à tous les morts-vivants. Les autres créatures ne subissent que 6d6 points de dégâts.

Les vampires sont détruits instantanément s'ils ratent un jet de Réflexes. Tous les ennemis dans la zone doivent également réussir un jet de Réflexes ou être aveuglés de façon définitive (la cécité peut être guérie par magie).

## Niveau 9

**Tremblement de terre** : le lanceur de sort provoque un grand tremblement de terre autour de lui, provoquant 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sort (maximum 10d6) à toutes les créatures dans la zone d'effet. Le lanceur de sort n'est pas affecté par le tremblement de terre.

## Paladin

### Niveau 1

**Bénédiction d'arme** : une arme de corps à corps gagne un bonus d'enchantement de +1 et un bonus de dégâts de 2d6 contre les morts-vivants.

**Choc assourdissant** : le lanceur donne à une arme un bonus de +1 à l'attaque et un bonus de dégâts soniques de +3. De plus, l'arme assourdit ceux qu'elle frappe.

**Endurance aux énergies destructives** : la créature ciblée gagne une résistance aux dégâts de 10/ contre toutes les formes élémentaires de dégâts. Le sort prend fin après avoir absorbé 20 points de dégâts du même type d'énergie.

**Faveur divine** : le lanceur de sort gagne un bonus de +1 aux jets d'attaque et de dégâts par tranche de trois niveaux de lanceur de sort (minimum +1, maximum +5).

## Niveau 2

**Aura de gloire** : le lanceur du sort canalise le pouvoir divin pour gagner un bonus de Charisme de +4. Tous les alliés près du lanceur du sort gagnent un bonus de +4 à leur sauvegarde contre la peur.

## Niveau 4

**Épée sacrée** : l'arme de corps à corps du paladin devient une puissante Épée de Justice.

## Rôdeur

### Niveau 1

**Camouflage** : la couleur du lanceur du sort change pour s'adapter à ses environs, lui donnant un bonus de compétence de +10 à tous ses jets de Discrétion.

**Croc magique** : ce sort renforce le compagnon animal du lanceur de sort, lui donnant +1 pour toucher et +1 aux dégâts.

### Niveau 2

**Union avec la terre** : le lanceur de sort crée un lien fort avec la nature, gagnant un bonus de compétence de +4 en Empathie animale, Discrétion, Déplacement silencieux et Pose des pièges.

### Niveau 3

**Croc magique supérieur** : ce sort renforce le compagnon animal du lanceur de sort, lui donnant +1 pour toucher et +1 aux dégâts par tranche de trois niveaux de lanceur de sort (maximum +5).

**Lame assoiffée** : une arme tranchante gagne un bonus d'enchantement de +3.

### Niveau 4

**Camouflage de groupe** : tous les alliés dans la zone d'effet gagnent un bonus de +10 à leur compétence de Discrétion.

## Ensorcelleur/magicien

### Niveau 0

**Choc électrique** : le lanceur de sort inflige 1d3 points de dégâts électriques à une cible.

**Illumination** : une explosion de lumière chaude est émise par les doigts du lanceur vers une cible, lui infligeant une pénalité de -1 à ses jets d'attaque.

**Projection d'acide** : le lanceur de sort jette un petit globe d'acide qui inflige 1d3 points de dégâts d'acide à sa cible.

### Niveau 1

**Arme magique** : confère un bonus d'enchantement de +1 à un objet.

**Bouclier** : le lanceur gagne un bonus de +4 à sa CA. De plus, il est immunisé au sort Projectile magique pour toute la durée du bouclier.

**Coup au but** : par son intuition magique, le lanceur du sort gagne un bonus de +20 aux jets d'attaque.

**Dague de glace** : le lanceur de sort crée un morceau de glace en forme de dague qui s'envole vers sa cible et inflige 1d4 points de dégâts de froid par niveau (maximum 5d4).

**Déflagration d'Horizikaal** : la cible subit 1d4 points de dégâts par tranche de deux niveaux (minimum 5d4) et doit faire un jet de Volonté ou rester sourde pendant 1d4 rounds.

**Entrailles d'acier** : la cible gagne un bonus de circonstance de +4 à ses jets de Vigueur contre tous les poisons.

**Lame persistante de Shelgarn** : le lanceur du sort invoque une dague qui agit comme un serviteur loyal et fidèle.

**Retraite expéditive** : le lanceur devient 150% plus rapide que son taux de mouvement normal, ce qui lui permet de fuir les affrontements dangereux. Ce sort n'a aucun effet si le lanceur du sort est déjà sous l'effet de Rapidité ou autre effet accélérateur.

## Niveau 2

**Arc électrique de Gedlee** : le lanceur de sort crée un petit éclair d'électricité qui traverse toutes les créatures de la zone d'effet. Le sort inflige 1d6 points de dégâts par tranche de 2 niveaux de lanceur de sort (maximum 5d6). Ceux qui ratent leur jet de Réflexes doivent réussir un jet de Volonté ou rester sonnés pendant 1 round.

**Arme enflammée** : enflamme une arme de corps à corps, lui donnant 1d4 points de dégâts de feu, +1 par niveau de lanceur de sort (maximum +10). Vous pouvez viser une créature ou une arme particulière avec ce sort.

**Armure fatale** : une aura magique entoure le lanceur du sort, blessant toutes les créatures qui la touchent. Toute créature frappant le lanceur du sort subit 1d4 points de dégâts +1 point par tranche de 2 niveaux de lanceur de sort (maximum +5).

**Combustion** : une éruption de feu cause à une créature 2d6 points de dégâts de feu +1 point par niveau de lanceur de sort (maximum +10) sans sauvegarde. De plus, la créature doit faire un jet de Réflexes ou prendre feu, soit 1d6 points de dégâts à chaque round jusqu'à ce que la cible réussisse son jet de Réflexes.

**Corne de fer de Balagarn** : le lanceur de sort crée une vibration profonde et résonnante qui secoue toutes les créatures dans la zone et les fait tomber si elles ratent un jet de Force (comme si le lanceur du sort avait une Force de 20). Toute créature qui tombe est renversée pour un round.

**Flamme éternelle** : crée une flamme magique qui éclaire comme une torche jusqu'à sa dissipation, sur une créature visée ou un objet.

**Nuage de perplexité** : les ennemis dans la zone d'effet sont sonnés et aveuglés pendant 1d6 rounds.

**Os de pierre** : le mort-vivant pris pour cible gagne un bonus d'armure naturelle de +3 à sa classe d'armure en raison de l'épaississement de ses os.

**Rire hideux de Tasha** : si la cible rate sa sauvegarde, elle est prise d'un rire hystérique et ne peut pas se défendre avant la fin du sort. Une créature dont le type racial est différent de celui du lanceur de sort gagne un bonus de +4 sur sa sauvegarde : il n'y a rien de plus dur à traduire que l'humour.

### Niveau 3

**Affûtage** : la zone de critique possible d'une arme est étendue.

**Arme magique supérieure** : une arme gagne un bonus d'enchantement de +1 par tranche de 3 niveaux de lanceur de sort (maximum +5).

**Bourrasque** : ce sort crée une bourrasque qui renverse toute créature ratant sa sauvegarde. Elle est aussi assez puissante pour dissiper un effet de zone (comme Nuage mortel) qui se trouve sur sa route.

**Déplacement** : la cible gagne une dissimulation de 50%, grâce à la capacité du lanceur à imiter les pouvoirs naturels d'une bête éclipseante.

**Souffle acide de Mestil** : le lanceur exhale un cône acide qui inflige 1d6 points de dégâts d'acide par niveau du lanceur de sort (maximum 10d6).

**Sphère scintillante** : le lanceur de sort libère un projectile d'énergie crépitante qui explose dans sa zone d'effet, infligeant 1d6 points de dégâts électriques par niveau de lanceur de sort, (maximum 10d6).

#### Niveau 4

**Fléau de projectiles d'Isaac** : un nombre de projectiles d'énergie (un par niveau de lanceur de sort, maximum 10) apparaissent et touchent au hasard n'importe quelle cible hostile dans la zone d'effet. S'il y a plus de créatures que de projectiles, seules les plus proches seront affectées. S'il y a plus de projectiles que de créatures, l'une d'elles sera affectée plusieurs fois. Chaque projectile inflige 1d6 points de dégâts.

#### Niveau 5

**Boule de foudre** : le lanceur de sort crée une boule de foudre qui frappe sa cible. Elle inflige 1d6 points de dégâts par niveau, avec un maximum de 15d6.

**Brandon** : des masses de flamme (un par niveau de lanceur de sort) apparaissent et touchent au hasard n'importe quelle cible hostile dans la zone d'effet. S'il y a plus de créatures que de projectiles, seules les plus proches seront affectées. S'il y a plus de projectiles que de créatures, les projectiles surnuméraires disparaissent. Chaque projectile inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sort (maximum 15d6).

**Fourreau acide de Mestil** : un bouclier d'acide entoure le lanceur de sort - toute créature frappant ce dernier inflige des dégâts normaux, mais subit en même temps 1d6 points (+2 points par niveau de lanceur de sort) de dégâts d'acide.

**Main interposée de Bigby** : une main géante apparaît sur la cible, la gênant pour attaquer. Elle subit un malus de -10 à ses jets d'attaque pour toute la durée du sort.

#### Niveau 6

**De la non-vie à la mort** : ce sort tue 1d4 DV de mort-vivants par niveau du lanceur de sort (20d4 maximum). Ce sort affecte en premier les créatures avec le moins de dés de vie.

**Main impérieuse de Bigby** : une main géante apparaît et tente d'écraser et de renverser la cible. La main bénéficie d'un bonus de +14 sur le jet de Force.

**Fléau majeur de projectiles d'Isaac** : un nombre de projectiles d'énergie (un par niveau de lanceur de sort, maximum 20) apparaissent et touchent au hasard n'importe quelle cible hostile dans la zone d'effet. S'il y a plus de créatures que de projectiles, seules les plus proches seront affectées. S'il y a plus de projectiles que de créatures, l'une d'elles sera affectée plusieurs fois. Chaque projectile inflige 2d6 points de dégâts.

**Fléau maudit** : tous les ennemis dans la zone d'effet sont maudits, diminuant toutes leurs caractéristiques de 3 points.

#### Niveau 7

**Bannissement** : le lanceur de sort peut détruire toutes les créatures convoquées, familiers, compagnons animaux et extérieurs qui se trouvent dans la zone. Un nombre de créatures égal au double du niveau du lanceur en DV peut être banni.

**Grand coup de tonnerre** : le lanceur de sort crée un grand bruit équivalent à un coup de tonnerre, accompagné d'une onde de choc. Le sort a trois effets. Tout d'abord, toutes les créatures dans la zone doivent réussir un jet de Volonté pour éviter d'être étourdis pour 1 round. Ensuite, les créatures doivent réussir un jet de Vigueur pour ne pas être assourdis pendant 1 minute. Enfin, elles doivent faire un jet de Réflexes ou tomber à terre.

**Poigne de Bigby** : une main géante apparaît et attaque la cible. Si la main touche et réussit un jet de lutte, l'adversaire est tenu pour la durée du sort.

#### Niveau 8

**Bâton noir** : un bâton pris pour cible devient une arme +4 et lance dissipation de la magie sur toutes les créatures qu'il frappe.

**Explosion de lumière** : le lanceur dirige une explosion lumineuse qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau de lanceur de sort (maximum 25d6) à tous les morts-vivants. Les autres créatures ne subissent que 6d6 points de dégâts. Les vampires sont détruits instantanément s'ils ratent un jet de Réflexes. Tous les ennemis dans la zone doivent également réussir un jet de Réflexes ou être aveuglés de façon définitive (la cécité peut être guérie par magie).

**Poing de Bigby** : une main géante apparaît et attaque la cible, une fois par round pour toute la durée du sort. Chaque coup inflige 1d8 +11 points de dégâts à la cible. Si cette dernière rate son jet de sauvegarde, elle est en plus étourdie pour ce round.

**Sanctuaire suprême** : le lanceur de sort devient éthéré. Aucune autre créature ne peut détecter le lanceur du sort. Le sort sera dissipé si celui qu'il affecte attaque ou effectue une action hostile.

#### Niveau 9

**Déferlement** : centré sur son lanceur, ce sort fait pleuvoir des dégâts sacrés sur toute la zone d'effet, y compris le lanceur du sort. Chaque cible subira entre 30 et 100 points de dégâts.

**Lame noire du Malheur** : le lanceur du sort crée une faille planaire en forme de lame, comme une épée à deux mains, qui combat à son côté. Aucune attaque physique ne peut endommager la lame, mais elle peut être affectée par une dissipation de la magie ou autres effets similaires. L'arme est considérée comme une arme +5 en ce qui concerne la réduction des dégâts.

**Main broyeuse de Bigby** : une main géante apparaît et attaque la cible. Si elle réussit son attaque et un jet de lutte, la cible est tenue pour la durée du sort et subit 2d6+12 points de dégâts à chaque round.

## SORTS ÉPIQUES

Il est un niveau de magie que seuls les lanceurs de sorts les plus assidus pourront découvrir, voire comprendre. Un barde, un prêtre, un druide, un maître pâle, un ensorceleur ou un magicien épique aura l'occasion d'apprendre et de lancer ces sorts épiques.

Ces sorts ne sont pas affectés par les pénalités d'armure, et ne peuvent pas être interrompus. Tout le monde peut les acquérir du moment que les conditions sont remplies (puisqu'ils ne sont ni profanes, ni divins).

### Comment les lancer

Les sorts épiques choisis sont affichés dans un sous-menu "Sorts épiques" spécifique, dans l'option radiale "Sorts".

### Choisir les sorts épiques

Les sorts épiques apparaissent pour n'importe quelle classe de lanceur de sort une fois atteint le niveau "épique" (11 pour les classes de prestige, 21 pour les classes normales). L'apprentissage de ces sorts nécessite un certain nombre de rangs en Connaissance des sorts.

**Armure de mage épique (Connaissance des sorts 26)** : le lanceur de sort gagne un bonus d'armure de +20. Ce sort est réservé aux bardes, ensorceleurs et magiciens.

**Chevalier dragon (Connaissance des sorts 22)** : invoque un dragon rouge soumis à la volonté du personnage.

**Garde épique (Connaissance des sorts 34)** : donne une réduction de dégâts 50/+20 pendant 1 round par niveau. Ce sort est réservé aux bardes, ensorceleurs et magiciens.

**Orbe infernal (Connaissance des sorts 32)** : cette explosion massive d'énergie inflige 10d6 points de dégâts d'acide, 10d6 points de dégâts électriques, 10d6 points de dégâts de feu, et 10d6 points de dégâts soniques à tous les adversaires dans sa zone d'effet.

**Poussière de momie (Connaissance des sorts 15)** : invoque une momie très puissante.

**Ruine suprême (Connaissance des sorts 15)** : inflige 35d6 points de dégâts à une cible unique.

## OBJETS

Vous pourrez utiliser plusieurs nouvelles armes aux qualités diverses lors de vos aventures.

### Armes à impact

**Flasque d'acide** : les flasques d'acide, généralement utilisées par les alchimistes et les graveurs, peuvent être des armes efficaces pour les aventuriers, notamment face à des créatures résistantes à d'autres attaques.

**Flasque de feu alchimique** : ces flasques contiennent un mélange volatil qui s'enflamme au contact de l'air.

**Chausse-trappes** : les chausse-trappes sont de petits clous en forme de pyramide, qui ont toujours une pointe dressée vers le haut, de quelque façon qu'ils tombent. Ils sont souvent utilisés pour ralentir ou dissuader des poursuivants.

**Poudre asphyxiante** : la poudre asphyxiante est un mélange de poivres irritants et d'herbes naturelles qui peuvent temporairement mettre une cible hors de combat.

**Flasque d'eau bénite** : les flasques d'eau bénies par un prêtre d'une divinité bonne sont des armes précieuses contre les morts-vivants.

**Sac d'enchevêtrement** : les sacs d'enchevêtrement sont remplis de filaments collants et souples qui sont éjectés du sac à l'impact, pour enchevêtrer une cible.

**Pierre de tonnerre** : les pierres de tonnerre sont des pierres polygonales couvertes d'une formule alchimique qui explosent avec un bruit assourdissant dès qu'elles percutent une surface dure.

**Bombe de feu** : très explosive. Elle explose à l'impact, infligeant 10d6 points de dégâts de feu et créant une tempête de feu dans la zone pendant 5 rounds.

**Bombe d'acide** : ce projectile très réactif explose à l'impact, infligeant 10d6 points de dégâts d'acide et créant un effet de brouillard acide dans la zone pendant 5 rounds après l'impact.

### Nouvelles armes

**Hache de bataille naine** : avec une formation particulière, cette arme peut être utilisée d'une main. C'est l'une des armes naines les plus courantes.

**Fouet** : le fouet inflige peu de dégâts, mais permet au personnage d'utiliser gratuitement le don Désarmement.

#### Ces deux armes sont des armes exotiques de taille moyenne.

Résumé des statistiques des nouveaux objets

Nom	Prix	Dégâts	Critique	Poids	Type
Hache de bataille naine	30 po	1d10	x3	15	Tranchant
Fouet	1 po	1d2	x2	3	Tranchant

### Objets magiques puissants

Certains des plus puissants objets magiques de *Neverwinter Night* méritent qu'on les étudie pour mieux apprendre leurs effets.

**Épée de Justice** : l'une des armes les plus puissantes pour un paladin. Elle possède un bonus d'enchantement de +5, inflige 1d6 points de dégâts sacrés supplémentaires, et chaque fois qu'elle frappe un adversaire, elle tente de dissiper ses protections magiques. Les non-paladins qui utilisent une épée de Justice n'y voient qu'une arme +2.

**Partitions de la liche** : ce puissant objet n'est utilisable que par les bardes. Au lieu de chanter leur chant habituel, ils peuvent choisir de suivre la musique de cet objet - créant une grande zone de destruction qui peut anéantir les ennemis du barde.

**Robes de séquence** : ces robes peuvent stocker des sorts défensifs - plus la robe est puissante, plus elle peut stocker de sorts. Lancez simplement les sorts que vous désirez sur la robe. Puis une fois par jour, vous pourrez lancer ces sorts rapidement en séquence, en activant le pouvoir de Séquence de ces robes.

### Poisons

N'importe quel personnage est capable d'empoisonner une arme. Mais il y a un risque qu'il s'empoisonne lui-même en cas de jet de Dextérité raté. L'assassin et le chevalier noir peuvent empoisonner leurs armes sans aucun risque.

**Poison d'araignée** : 1d2 dégâts de Force

**Poison d'abeille géante** : 1d2 dégâts de Constitution

**Poison de mille-pattes** : 1d2 dégâts d'Intelligence

Plus le poison est puissant, plus il est difficile de lui résister :

**Faible** : SD 16

**Bénin** : SD 18

**Moyen** : SD 20

**Fort** : SD 22

**Très fort** : SD 24

**Mortel** : SD 26

### FABRICATION ET ENCHANTEMENT D'OBJETS

Il y a deux façons de personnaliser un objet dans *Les Hordes of the Underdark* : la Fabrication et l'Enchantement.

#### Fabrication

Vous pourrez trouver dans vos aventures un grand nombre de matériaux<sup>®</sup>. Ils pourront ensuite être transformés en armes ou en éléments d'armure, selon leur nature. Une fois un objet transformé en élément, il peut être utilisé avec d'autres éléments pour faire des objets comme des dagues, des armures, des munitions et ainsi de suite.

La fabrication nécessite un jet réussi contre un SD dépendant du type d'objet fabriqué :

- **SD de fabrication d'armure** : 10 + CA de l'armure créée
- **SD de fabrication d'arme** : simple 11-13, de guerre 13-15, exotique 17-19

De plus, le fabricant dépense 50% de la valeur de l'objet en PO pour une tentative réussie. Une tentative ratée détruit les matériaux utilisés, mais ne coûte pas de PO.

La fabrication d'armure peut aussi être utilisée pour changer l'apparence d'une armure à certains endroits.

La fabrication ne permet pas de créer des objets magiques. Cela n'est possible qu'avec les dons de création d'objets accessibles aux lanceurs de sorts (par l'enchantement).

\* Les matériaux de fabrication peuvent être obtenus en défonçant une porte, un coffre ou autre objet. Les matériaux n'apparaissent qu'à la destruction de l'objet, et seulement si la personne qui l'a détruit a 5 rangs ou plus dans une compétence de fabrication. Les personnages avec moins de 5 rangs n'ont pas assez de compétence pour récupérer des matériaux utilisables sur cet objet détruit.

## Matériaux

Les matériaux, une fois préparés comme il se doit, peuvent être convertis en éléments. Ces éléments peuvent à leur tour être combinés selon plusieurs recettes pour faire des armes ou des armures.

**Ballot de tissu** : peut être tiré d'une pile de linge, de draps inutilisés ou autres matériaux identiques. Le tissu peut être découpé pour faire des pièces en laine ou utilisé entier pour faire des draps de laine.

**Peau** : on la trouve sur les cadavres d'animaux. Une fois préparée, elle peut servir à créer des pièces de cuir, des bandes de cuir ou des plastrons en cuir.

**Planche de frêne** : peut être récupérée sur les armoires et autres meubles de qualité. Ce bois flexible peut être utilisé pour les branches d'arc ou les hampes de projectiles.

**Planche de chêne** : le chêne est souvent utilisé pour les portes ou les coffres. Il peut être utilisé par un artisan pour : un corps de bouclier en chêne, une perche en chêne, un fût d'arbalète en chêne ou une poignée en chêne.

**Grand os** : trouvé dans le corps de beaucoup de morts-vivants. Il peut être utilisé pour fabriquer une baguette, à laquelle on peut ensuite conférer des propriétés magiques.

**Barre de fer** : peut être récupérée sur les portes et quelques golems. On peut en faire des pointes de fer, des formes pour casques, des bandes de fer, des têtes de marteau de fer, des orbes de fer et des chaînes de fer.

**Barre d'acier** : souvent utilisée sur des portes particulièrement élaborées ou importantes. Avec un peu de doigté, on peut en faire une petite lame d'acier, une grande lame d'acier, une poignée d'arme en acier, une tête de hache en acier, un corps de bouclier en acier, un plastron en acier ou une forme pour casque.

**Plumes** : on les trouve généralement sur les oiseaux, mais il est parfois possible de les acheter. Elles sont utilisées avec les hampes de projectiles pour en faire des carreaux ou des flèches.

## Grands éléments

Ils sont modifiés par un élément plus petit pour créer un autre objet. La liste comprend :

- Torse d'armure de cuir
- Branche d'arc en frêne
- Manche d'arme en chêne
- Corps de bouclier en chêne
- Tunique de mailles en acier pour armure
- Manche d'arme en acier
- Hampe de projectile
- Perche en bois
- Fût d'arbalète en chêne
- Perche en chêne
- Plaque d'acier pour armure
- Corps de bouclier en acier
- Forme pour casque
- Tricot de laine

## Petits éléments

Ils sont utilisés sur des éléments plus grands pour obtenir l'objet désiré. Ils comprennent entre autres des :

- Pièces de cuir
- Pointes en fer
- Anneaux en fer
- Petites lames d'acier
- Pièces en laine
- Bandes de cuir
- Chaînes en fer
- Bandes de fer
- Grandes lames d'acier
- Tête de marteau en fer

## Recettes de fabrication

Ce qui suit est un résumé de quelques recettes de fabrication basiques. Il y a beaucoup d'autres recettes à découvrir !

### Armure

**Armure de cuir ou de peau** : combinez un torse d'armure de cuir avec des pièces de laine.

**Casque** : prenez une forme pour casque et ajoutez des plumes.

**Bouclier** : une base de bouclier combinée avec des bandes de fer.

### Armes

**Flèches ou Carreaux** : plumes et hampes de projectiles.

**Dague** : combinez un manche d'arme en chêne et une petite lame en acier.

**Hache de bataille naine** : forgez un manche d'arme en acier et une tête de hache en acier.

**Epée à deux mains** : attachez une longue lame en acier à un manche d'arme en acier.

**Hachette** : attachez un manche d'arme en chêne à une tête de hache en acier.

**Fronde** : peut être faite directement avec de la peau.

**Exemple** : pour fabriquer une dague, il faut d'abord défoncer un coffre en bois, pour récupérer une planche de chêne. Puis une porte en acier, pour avoir une barre d'acier. Ensuite, vous faites fondre la barre d'acier en petite lame en acier. La planche de chêne est taillée pour en faire un manche d'arme en chêne. Enfin, vous utilisez la petite lame d'acier sur le manche d'arme en chêne. Un menu de choix apparaîtra, dans lequel figurera la dague. Sélectionnez-la, et la dague sera finie - si vous réussissez votre jet d'artisanat.

## Enchantement

L'autre méthode pour modifier les objets est d'utiliser les différents dons de création : Préparation de potions, Fabrication de baguette ou Ecriture de parchemin. Si vous avez ces dons, vous pouvez lancer des sorts spécifiques sur des versions vides/vierges de ces objets, pour les enchanter. Par exemple, tout magicien qui se respecte vend des bouteilles de potions vides. Vous pouvez acheter une bouteille vide puis lancer Rapidité dessus, pour créer une potion de Rapidité. De même, les parchemins vierges se trouvent aisément, et les baguettes non-enchantées peuvent être fabriquées dans de l'os avec la compétence de Fabrication d'arme.

On parle aussi d'artisans, dans les entrailles de l'Outreterre, capables de renforcer les enchantements d'armes que les personnages possède déjà - en augmentant le niveau d'enchantement d'une arme, en ajoutant à l'arme la capacité de s'enflammer ou même, si les rumeurs sont vraies, en dotant cette arme d'intelligence.

## EDITEUR

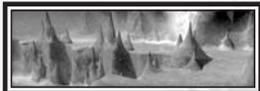
En plus de cette nouvelle aventure solo, *The Hordes of the Underdark*™ présente de nouveaux éléments que vous pouvez utiliser pour construire vos propres aventures.

### Terrains (tilesets)



#### L'Outreterre

De grandes cavernes avec des changements de hauteur, convenant pour l'Outreterre ou n'importe quel donjon obscur et inquiétant.



#### Landes glacées

Cette vaste étendue de terre gelée, avec des changements d'altitude, peut servir pour n'importe quel lieu arctique.



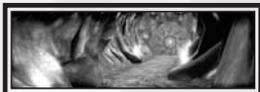
#### Intérieur drow

Les drows cruels et leurs esclaves pitoyables vivent dans ces tunnels et ces chambres obscurs.



#### Intérieur illithid

Ces salles organiques abritent les puissants flagelleurs mentaux.



#### Cavernes des tyrannoëles

Une série de tunnels tubulaires reliant quelques grandes salles.

## Editeur Aurora — nouveaux assistants et outils

L'éditeur contient également de nouveaux outils :

**Robes** : les objets d'armure ont à présent une partie supplémentaire Robe qui peut être spécifiée dans le dialogue de propriétés de l'objet. Si une robe est présente, elle remplace plusieurs parties existantes, comme le torse et les jambes.

**Ailes et queues** : dans le dialogue de Particularités des créatures, certaines apparences de créatures, ainsi que toutes les apparences de personnage de base, peuvent avoir des ailes et des queues.

**Initialisation variable** : il est à présent possible d'initialiser les variables de script sur les instances d'objet et les schémas en utilisant le nouveau dialogue d'édition des variables.

**Nouveau moteur d'assistant créatures** : les mécanismes de l'assistant créatures ont été modifiés pour donner des créatures plus proches des règles, et qui utilisent des packages de changement de niveaux similaires à ceux des personnages joueurs.

**Assistant de montée de niveau de créature** : les créatures déjà créées peuvent encore gagner des niveaux avec cette interface.

**Nouveaux événements** : il y a deux nouveaux événements disponibles dans le Module — OnPlayerEquip et OnPlayerUnequip, qui se déclenchent quand un joueur s'équipe d'une arme ou la range.

**Dialogue de conflits Hak Pak** : il y a un nouveau dialogue d'analyse des conflits hak pak dans la page Contenu Personnalisé du dialogue de Propriétés du Module Le dialogue de Conflits Hak Pak permet à l'utilisateur de voir quels fichiers se trouvent dans tel ou tel hak pak, quels fichiers sont présents dans plusieurs hak pak et quels fichiers remplacent les ressources existantes.

Pensez à consulter la page de Bioware des créateurs NWN située sur <http://nwn.bioware.com/builders> pour en apprendre plus sur l'Editeur Aurora

Atari ne contrôle pas, et refuse toute responsabilité pour le fonctionnement et l'utilisation de sites web d'une tierce partie ou pour le contenu présenté ou proposé par ces mêmes sites.

## Conseils d'écriture de scripts

Plusieurs sous-systèmes de scripts intéressants ont été ajoutés pour *The Hordes of the Underdark*™. Consultez le site web officiel de *Neverwinter Nights* pour plus de détails et des guides en ligne sur ces nouveaux éléments (<http://nwn.bioware.com>).

Voici quelques brefs exemples de ce qui a été ajouté :

**Scriptage des particularités d'objet** : les particularités d'objets ont été exposées au langage de script. Vérifiez la fonction AddItemproperty(...) dans l'éditeur de script pour plus de renseignements à ce sujet. Le fichier inclus "x2\_inc\_itemprop" contient également plusieurs fonctions intéressantes en rapport avec les particularités des objets.

**Nouvelles particularités d'objets** : il y a une nouvelle particularité d'objet appelée OnHitCastSpell, qui peut être ajoutée aux armes ou aux armures. Elle se déclenche chaque fois que l'arme frappe un ennemi ou que l'armure est frappée par un ennemi. En plus de la sélection de sorts habituelle, un nouveau sort appelé UniquePower (OnHit) a été ajouté qui peut être attaché aux armes et armures pour déclencher le script "x2\_s5\_onhitcast". Vous pouvez changer cela pour ajouter des effets de sorts "personnalisés" à vos armes et armures.

**Jets de compétence d'Utilisation des objets magiques** : si vous attachez le script "x2\_mod\_def\_load" au gestionnaire d'événement OnModuleLoad pour votre module, les roublards doivent réussir un jet d'Utilisation d'objet magique pour utiliser le moindre parchemin dans votre module en mode Hardcore ou Difficile.

**Comportement de créature personnalisé** : vous pouvez à présent modifier le comportement par défaut d'une créature de plusieurs façons, en déterminant quelques variables de la créature avec le nouvel élément de l'éditeur. Voici quelques-unes de ces variables :

- **X2\_SPECIAL\_COMBAT\_AI\_SCRIPT (string)** : vous pouvez spécifier le nom d'un script dans cette variable qui sera déclenché au lieu de l'AI de combat par défaut de *Neverwinter Nights*. Ouvrez le fichier x2\_ai\_demo dans l'éditeur de script pour plus de renseignements sur ce sujet.
- **X2\_L\_BEH\_MAGIC (valeur)** : plus cette variable est élevée pour la créature (max : 100), plus il y a de chances qu'elle utilise la magie au combat.
- **X2\_L\_SPAWN\_USE\_AMBIENT (valeur)** : si vous réglez la valeur sur TRUE, la créature jouera des animations d'ambiance et se déplacera au hasard après son apparition.
- **X2\_L\_SPAWN\_USE\_AMBIENT\_IMMOBILE (valeur)** : si vous réglez la valeur sur TRUE, la créature jouera des animations d'ambiance après son apparition.
- **X2\_L\_SPAWN\_USE\_STEALTH (valeur)** : si vous réglez la valeur sur TRUE, la créature passera en mode furtif après son apparition.

**Options avancées** : si vous êtes un scripteur expérimenté, regardez dans le fichier "x2\_inc\_switches", qui contient plusieurs options pour modifier les systèmes de script de base utilisés dans *The Hordes of the Underdark*™, dont une option pour intercepter le lancement de sort d'un joueur avant que le sort soit lancé.

# LISTES ET TABLEAUX

## Classes et sauvegardes préférées

Classe	Sauvegardes élevées	Sauvegardes basses
Archer-mage	Vigueur, Réflexes	Volonté
Assassin	Réflexes	Vigueur, Volonté
Barbare	Vigueur	Réflexes, Volonté
Barde	Réflexes, Volonté	Vigueur
Champion de Torm	Vigueur, Réflexes	Volonté
Chevalier noir	Vigueur	Réflexes, Volonté
Disciple de dragon	Vigueur, Volonté	Réflexes
Druide	Vigueur, Volonté	Réflexes
Eclaireur ménestrel	Réflexes, Volonté	Vigueur
Ensorceleur	Volonté	Vigueur, Réflexes
Guerrier	Vigueur	Réflexes, Volonté
Maître d'armes	Réflexes	Vigueur, Volonté
Maître des ombres	Réflexes	Vigueur, Volonté
Maître pâle	Vigueur, Volonté	Réflexes
Magicien	Volonté	Vigueur, Volonté
Métamorphe	Vigueur, Réflexes	Volonté
Moine	Vigueur, Réflexes, Volonté	None
Paladin	Vigueur	Réflexes, Volonté
Prêtre	Vigueur, Volonté	Réflexes
Protecteur nain	Vigueur, Volonté	Réflexes
Rôdeur	Vigueur	Réflexes, Volonté
Roublard	Réflexes	Vigueur, Volonté

## Table de progression des niveaux épiques

Niveau de personnage	Bonus de sauvegardes épiques	Bonus à l'attaque épique	PX	Max compétence de classe	Dons	Augmentation de Caractéristique
21	0	1	210,000	24	8e	
22	1	1	251,000	25		
23	1	2	253,000	26		
24	2	2	276,000	27	9e	6e
25	2	3	300,000	28		
26	3	3	325,000	29		
27	3	4	351,000	30	10e	
28	4	4	378,000	31		7e
29	4	5	406,000	32		
30	5	5	435,000	33	11e	
+1	°	°	+1,000 x niveau actuel	+1	+1 tous les 3	+1 tous les 4

\* Les bonus épiques de sauvegarde et d'attaque continuent après le niveau 30 au rythme de +1 tous les 2 niveaux

## Compétences

	Bar	Brd	Prê	Drd	Gue	Moi	Pal	Rôd	Rou	Ens	Mag	Archer mage	Assassin	Maître des ombres	Chevalier noir	Eclaireur ménestrel	Champion de Torm	Maître d'armes	Protecteur nain	Métamorphe	Maître pâle	Disciple de dragon
Concentration	a	°	°	°	°	°	°	°	a	°	°	a	a	a	°	a	a	a	°	°	°	°
Connaissance des sorts	a	°	°	°	a	a	a	a	a	°	°	a	a	a	a	a	a	a	a	a	°	°
Crochetage	a	a	a	a	a	a	a	a	°	a	a	a	°	a	a	a	a	a	a	a	a	a
Déplacement Silencieux	a	°	a	a	a	°	a	°	°	a	a	°	°	°	a	°	a	a	a	a	°	a
Désamorcer	a	a	a	a	a	a	a	a	°	a	a	a	°	a	a	a	a	a	a	a	a	a
Discipline	°	°	a	a	°	a	°	°	a	a	a	a	a	°	°	°	°	°	°	°	a	°
Discretion	a	°	a	a	a	°	a	°	°	a	a	°	°	°	a	°	a	a	a	°	°	a
Empathie animale	x	x	x	°	x	x	x	°	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	°	x	x
Fouille	a	a	a	a	a	a	a	°	°	a	a	a	°	°	a	a	a	a	a	a	a	°
Perception auditive	°	°	a	a	a	°	a	°	°	a	a	°	°	°	a	°	a	°	°	°	°	°
Parade	°	°	°	°	°	°	°	°	°	a	a	a	a	°	°	a	°	a	°	a	a	°
Persuasion	a	°	°	°	a	°	°	a	°	a	a	a	a	°	°	°	a	a	a	°	°	°
Pose de pièges	a	a	a	a	a	a	a	°	°	a	a	a	°	a	a	a	a	a	a	a	a	a
Premiers secours	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°
Railleries, Diplomatie	°	°	a	a	a	a	°	a	a	a	a	a	a	°	a	a	a	a	a	a	a	a
Repérage	a	a	a	a	a	a	a	°	°	a	a	°	°	°	a	a	°	°	°	°	°	°
Représentation	x	°	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Savoir	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°
Utilisation d'OM	x	°	x	x	x	x	x	x	°	x	x	x	°	x	x	x	x	x	x	x	x	x
Vol à la tire	a	°	a	a	a	a	a	a	°	a	a	a	°	°	a	°	a	a	a	a	a	a
<b>Ajoutés dans Shadows of Undrentide™</b>																						
Acrobatie	a	°	a	a	a	°	a	a	°	a	a	a	°	°	a	°	a	a	a	a	a	a
Estimation	a	°	a	a	a	a	a	a	°	a	a	a	°	a	a	°	a	a	a	a	a	a
Fabrication de pièges	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	a	°	°	°	a	°	°	°	°
<b>Ajoutées dans The Hordes of the Underdark™</b>																						
Bluff	a	°	a	a	a	a	a	a	°	a	a	a	°	°	a	°	a	a	a	a	a	a
Fabrication d'armes	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	a	°	°	°	a	°	°	°	°
Fabrication d'armures	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	°	a	°	°	°	a	°	°	°	°
Intimidation	°	a	a	a	a	a	a	a	°	a	a	a	°	a	°	a	a	°	a	a	a	a

### Légende

° - Compétence de classe

a - Compétence d'autre classe

X - Interdite

## Sauvegardes et attaques de base pour chaque classe

Niv de classe	Guerrier, Barbare, Paladin, Rôdeur, Archer mag, Chevalier noir, Protecteur nain, Maître d'armes, Champion de Torm	Prêtre, Druide, Rouladin, Barde, Moine, Assassin, Maître des ombres, Métamorphe, Disciple de dragon, Eclairéur ménestrel	Magicien, Enorceleur, Maître pâle	Points d'expérience nécessaires	Max compétence de classe	Augmentation de caractéristique	Dons
	Attaque de base	Attaque de base	Attaque de base				
1	+0/+2	+1	+0	0	4		1st
2	+0/+3	+2	+1	1,000	5		
3	+1/+3	+3	+2	3,000	6		2nd
4	+1/+4	+4	+3	6,000	7	1st	
5	+1/+4	+5	+3	10,000	8		
6	+2/+5	+6/+1	+4	15,000	9		3rd
7	+2/+5	+7/+2	+5	21,000	10		
8	+2/+6	+8/+3	+6/+1	28,000	11		
9	+3/+6	+9/+4	+6/+1	36,000	12	2nd	
10	+3/+7	+10/+5	+7/+2	46,000	13		4th
11	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	55,000	14		
12	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	66,000	15	3rd	5th
13	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	78,000	16		
14	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	91,000	17		
15	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	105,000	18		6th
16	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	120,000	19	4th	
17	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	136,000	20		
18	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	153,000	21		7th
19	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	171,000	22		
20	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	190,000	23	5th	

## ICONES DE SORTS



Affûtage



Allié planaire



Amplification



Arc électrique de Gedlee



Arme enflammée



Arme magique



Arme magique supérieure



Armure de mage épique



Armure fatale



Aura de gloire



Bannissement



Bâton noir



Bénédiction d'arme



Blessure critique



Blessure grave



Blessure légère



Blessure mineure



Blessure modérée



Bombardement



Bouclier



Bouclier de foi



Bouclier entropique



*Boules de foudre*



*Bourrasque*



*Brandon*



*Camouflage*



*Camouflage de groupe*



*Cercle de douleur*



*Chant funèbre*



*Chevalier dragon*



*Choc assourdissant*



*Choc électrique*



*Combustion*



*Corne de fer de Balagarn*



*Coup au but*



*Croissance d'épines*



*Dague de glace*



*De la non-vie à la mort*



*Déflagration d'Horizikaul*



*Déplacement*



*Effrètement*



*Endurance aux énergies destructives*



*Enfer*



*Ennemi éternel de la non-vie*



*Entrailles d'acier*



*Épée sacrée*



*Explosion de lumière*



*Faveur divine*



*Feu d'ombre*



*Flamme perpétuelle*



*Fléau de projectiles d'Isaac*



*Fléau majeur de projectiles d'Isaac*



*Fourreau acide de Mestil*



*Frénésie sanglante*



*Gangue*



*Garde épique*



*Glyphe de garde*



*Grand coup de tonnerre*



*Illumination*



*Imprecation*



*Infestation*



*Intuition du bibou*



*Lame assoiffée*



*Lame noire du malheur*



*Lame persistante de Shelgarn*



*Liane*



*Main broyeuse de Bigby*



*Main impérieuse de Bigby*



*Main interposée de Bigby*



*Morsure magique*



Morsure magique aggravée



Murmures du tourment



Noyade



Orbe infernal



Os de pierre



Panoplie magique



Piqûre de guérison



Plume de feu



Poigne de Bigby



Poing de Bigby



Pousière de momie



Projection d'acide



Reflux



Régénération monstrueuse



Retraite expéditive



Rire bideux de Tasha



Ruine suprême



Sanctuaire suprême



Sphère scintillante



Tremblement de terre



Union avec la terre

## Credits BioWare

### Art

**Lead Artist**  
Sung Kim

### Artiste:

Alex Scott  
Mike Leonard  
Nolan Cunningham  
Trent Oster

### Animation

Larry Stevens  
John Santos  
Carman Cheung  
Jim Jagger

### Additional Art:

Jono Lee

### Audio

#### Audio Producer

Dave Chan

#### Audio Design and Implementation

Dave Chan  
Steve Sim

### Design

**Lead Designer**  
Brent Knowles

**Lead Writer**  
David Gaider

### Designers

Brad Prince  
Drew Karpyszyn  
Georg Zoeller  
Keith Warner  
Rob Bartel  
Yaron Jakobs

### Data-Entry

Andrew "Colonel Bob" Nobbs

### Additional Design

Dan Whiteside  
James Ohlen  
Kevin Martins

### Production

#### Assistant Producer

Darcy Pajak

#### Product Director/ Producer

Trent Oster

#### Co-executive Producer / Joint CEOs of

### BIOWARE

Greg Zeschuk  
Ray Muzyka

### Programming

**Lead Programmer**  
Noel Borstad

**Lead Tools programmer**  
Sydney Tang

**Programmers**  
Andrew Gardner  
Brenon Holmes  
Craig Welburn  
Derek Beland  
Paul Roffel  
Ross Gardner

### Tools Programming

Kris Tan  
Owen Borstad

### Additional Programming

John Bible  
Janice Thoms

### Manual

Brent Knowles  
Darcy Pajak  
George Zoeller

### Public Relations

Tom Ohle  
Scott McLaughlan  
Teresa Costea

### Promotional Art

Mike Sass  
Todd Grenier

### Quality Assurance

**QA Director**  
Philip DeRosa

### QA Lead

Jonathan Epp

### QA Testers

Bob McCabe  
Bruce Venne  
Curtis Knecht  
Iain Stevens-Guille  
Keith "K2" Hayward  
Mitchell Fujino  
Stanley Woo

### Additional QA

Alain Baxter  
Chris Priestly  
Derrick Collins  
Ryan Plamondon  
Nathan Frederick  
Scott Horner  
Scott Langevin

### Live Team

**Associate Producer**  
Derek French

### Community Manager

Jay Watamaniuk

### Client Care Specialist

Dave McGruther

### Live Team Designer

Rob Bartel

**Programmers**  
Andrew Gardner  
Craig Welburn

### Web Team

**Web Developers**  
Duleepa "Dups" Wijayawardhana

Jeff Marvin  
Robin Mayne

### Web Art

Todd Grenier

### Administration

Agnes Kokot Goldman  
Jo-Marie Langkow  
Leanne Korotash  
Mark Kluchky  
Richard Iwaniuk

### System Administration

Brett Tollefson  
Chris Zeschuk  
Craig Miller  
Julian Karst  
Nils Kuhnert

### Voice Acting

#### Casting Director

Shauna Perry

**Voice recording completed at**  
Blackman Productions Inc.

### Voice Acting

Ashleigh Ireland  
April Banigan  
Barb North  
Beth Graham  
Bill Coull  
Blair Wensley  
Caroline Livingstone  
Cathy Derkach  
Chris Craddock  
Chris Postle  
David Bruns  
Dave Clarke  
Debbie Munro  
Frederick Zbryski  
Gord Marriott  
Grant Wiens  
Jana O'Connor  
Jerry Firman  
Jocelyn Ahlf  
John Ulyyatt  
Josh Dean  
Keith James  
Krista Nebloch  
Leona Brausen  
Mark Meer  
Peter Daly  
Robert Corness  
Serena H. Clark  
Shelton Shannon  
Tim Koslo  
Wes Borg

### MUSIC

Music composed and performed by

Jeremy Soule  
[www.jeremysoule.com](http://www.jeremysoule.com)

### Cinematic

Intro Movie by FloodGate  
Entertainment and Courtesy of  
Rustmonkey

### Producer

Ben Hansford

**Art Director**  
Bhavin Patel

**Studio Director**  
Brian White

**Production Manager**  
Cassandra Khavari

**Creative Director**  
Daniel Thron

**VFX Supervisor**  
Doug Wilkinson

**Senior Animator**  
Jeremy Sahlman

**SEX**  
Kemal Amarasingham

**Creative Director**  
Paul Neurath

**Special Thanks**  
Luke Kristjanson  
Peter Thomas  
Mike Laidlaw  
Blackman Productions in Edmonton  
for Studio time  
www.blackmanproductions.com  
Wynita Knowles  
Diarmid Clarke  
Starbucks™  
Tim Hortons™  
Our Beta Testers  
Rich Redman and the rest of the  
people at Wizards of the Coast

## ATARI EUROPE

**Head of Operations**  
Jean Marcel Nicolai

### REUBLISHING TEAM

**Republishing Director**  
Rebecka Pernered

**Republishing Team Leader**  
Sébastien Chaudat

**Republishing Producer**  
Maxime Loppin

**Localization team Leader**  
Ludovic Bony

**Localization Project Manager**  
Gérard Barnaud

**Localization Technical Consultant**  
Olivier "Doo Wap" Caudrelier

**Printed Materials Team Leader**  
Caroline Fauchille

**Printed Materials Project Manager**  
Céline Vilgicquel

**Copy Writer**  
Vincent Hattenberger

**Project manager**  
Jenny Clark MAM

### QUALITY ASSURANCE TEAM

**Quality Director**  
Lewis Glower

**Quality Control Project Manager**  
Carine Mawart

**Certification Project Manager**  
Jérôme Di Tullio External

**Product Planning Project Manager**  
Pierre Marc Bissay

**European Engineering Services  
Project Managers**  
Stéphane Entéric / Philippe Louvet

### MARKETING TEAM

**European Marketing Senior VP**  
Martin Spiess

**European Marketing Director**  
Cyril Voiron

**European Product Manager**  
Nick Robinson

**Head of Communication**  
Lee Kirtan European

**LOCALIZATION**  
KBP Paris

### LOCAL MARKETING TEAM

Carlos Sacristan - *Spain*

Joana Teixeira - *Portugal*

Emma Rush - *UK*

Manuel Fontanella - *Italy*

Nikke Lindner - *Nordic*

Noam Weisberg - *Israel*

Johan de Windt - *Benelux*

Alexandre Enklaar - *France*

Jeff Wong - *Australia and*

*New Zealand*

Pietsch Stephan - *Germany*

### SPECIAL THANKS TO :

ReIQ and Prashanth Kannan

ACE

KBP (François Xavier Ngo, Georg

Hund, Jan Büchner)

Synthesis (Emanuele Scichilone,

Mauro Bossetti)

Onsite team:

Gérard Barnaud (with all my love  
for Tic & Tac)

Enzyme Labs

## NOTES

*Neverwinter Nights, Hordes of the Underdark, Forgotten Realms and the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons, D&D and the Dungeons & Dragons logo, and Wizards of the Coast and its logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries, and are used with permission. © 2005 Wizards. Software © 2003 Atari, Inc. All Rights Reserved. Manufactured and Marketed by Atari Europe SAS. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro and are used with permission. BioWare, the BioWare Aurora Engine and the BioWare logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. The ATARI trademark and logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc. All Rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Windows and DirectX are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.*

## The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories  
de tranche d'âge:



**Note:** There are some local variations!

**Note:** Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>

## ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• <b>Australia</b>	1902 26 26 26 <small>(\$2.48 Minute. Price subject to change without notice.)</small>		support.australia@atari.com
• <b>Österreich</b>	Technische: 0900-400 654 <small>(€ 1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr</small>	Spielerische: 0900-400 655	www.atari.de
• <b>Belgie</b>	+32 (0)2 72 18 663	+31 (0)40 24 466 36	www.playstation.be nl.helpdesk@atari.com
• <b>Danmark</b>	+44 (0)161 827 8060/1 <small>09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)</small>	-	uk.helpline@atari.com
• <b>Suomi</b>	+44 (0)161 827 8060/1 <small>09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)</small>	-	uk.helpline@atari.com
• <b>New Zealand</b>	0900 54263 <small>(\$1.99 Minute. Price subject to change without notice.)</small>		www.atari.com.au
• <b>France</b>	Soluces: 0892 68 30 20 <small>(0.34€ /min) (24h/24)</small> 3615 Infogrames <small>(0.34€ /min)</small> Technique: 0825 15 80 80 <small>(0.15€ /min du lundi au samedi de 10h-20h non stop)</small>	Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1 <sup>er</sup> mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• <b>Deutschland</b>	Technische: 0190 771 882 <small>(€ 1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr</small>	Spielerische: 0190 771 883	www.atari.de
• <b>Greece</b>	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• <b>Italia</b>	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• <b>Nederland</b>	+31 (0)40 23 93 580	+31 (0)40 24 466 36	www.playstation.nl nl.helpdesk@atari.com
• <b>Norge</b>	+44 (0)161 827 8060/1 <small>09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)</small>		uk.helpline@atari.com
• <b>Portugal</b>	+34 91 747 03 15 <small>de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00</small>	+34 91 329 21 00	pt.apoiocliente@atari.com
• <b>Israel</b>	+ 972-9-9712611 <small>16:00 to 20:00 Sunday - Thursday</small>	-	infogrames@telerom.co.il
• <b>España</b>	+34 91 747 03 15 <small>lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h</small>	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• <b>Sverige</b>	08-6053611 <small>17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag</small>	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• <b>Schweiz</b>	Technische: 0900 105 172 <small>(2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr</small>	Spielerische: 0900 105 173	www.gamecity-online.ch
• <b>UK</b>	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* <small>*24 hours a day / £1 /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.</small>	Technical Support: 0161 827 8060/1 <small>09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)</small>	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

### Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

### Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

[www.atari.com](http://www.atari.com)

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.