

FORGOTTEN REALMS®

Neverwinter Nights™



OBSIDIAN
entertainment

AT&T
ARI

Table des Matières

Introduction	4
Comment utiliser ce manuel	5
Démarrage rapide	6
Le fichier LisezMoi	6
Configuration requise	6
Installation	6
Configuration système	6
Nouvelle partie	6
Sauvegarde et chargement	6
Quoi de neuf dans Neverwinter Nights 2 ?	7
Concepts propres à Dungeons & Dragons	7
Dés	8
Classe de personnage	8
Caractéristiques	8
Points de vie	9
Armure et classe d'armure (CA)	10
Niveau	10
Compétences	11
Dons	12
Passage de niveau	14
Alignement	14
Bases du combat	14
Le jet d'attaque	14
Dégâts	15
Critiques et critiques possibles	15
Attaques d'opportunité	15
Jets de sauvegarde	15
Magie	16
Fondamentaux de Neverwinter Nights 2	18
Création de personnage	18
Race et sexe	18
Apparence	18
Classe	18
Alignement	18
Caractéristiques	18
Personnalité	18
Personnalisation supplémentaire	19
Jouer	19
Navigation dans le monde du jeu	21
Actions et déplacements via le clavier	21
Contrôle de l'angle de vue	21
Guide d'interface	21
Feuille de personnage	21
Inventaire	22
Sorts	22
Menu Sorts rapides	22
Journal	22
Menu Echap	23
Interactions communes	23
Multijoueur	24
Profil joueur	24
Joueur contre joueur	24
Personnages locaux et serveur	24
Choisir un personnage	25
Faire migrer un personnage d'une partie à l'autre	25
Former un groupe	25
Communiquer	25
Héberger un serveur de jeu	25
Créer un monde	25
Manuel des joueurs	26
Races	26

Humains	26
Planaires	26
Elfes	27
Nains	27
Gnomes	28
Halfelins	28
Demi-elfes	29
Demi-orques	29
Classes	29
Descriptions des aptitudes de classe	29
Barbare	30
Barde	31
Prêtres	32
Druide	32
Guerrier	33
Moine	33
Paladin	34
Rôdeur	35
Roublard	36
Ensorceleur	36
Sorcier	37
Magicien	37
Classes de prestige	38
Archer-mage	38
Mystificateur profane	39
Assassin	39
Chevalier noir	40
Champion divin	40
Duelliste	41
Protecteur nain	41
Champion occultiste	42
Berserker frénétique	42
Agent ménestrel	43
Maître blême	43
Disciple du dragon rouge	44
Voleur de l'ombre d'Amn	44
Maître des ombres	45
Prêtre de guerre	45
Maître d'arme	46
Compétences	46
Utilisation des compétences	46
Compétences générales	47
Compétences non innées	49
Dons	50
Changement d'alignement	54
Combat	54
Sélectionner une cible	54
Interagir avec les autres	54
Déplacement	55
Pris au dépourvu	55
Les blessures et la mort	55
Blessures	55
Inconscience, mort et récupération	55
Repos	56
Compagnons	56
Etablir une relation	56
Expérience des compagnons	56
Contrôler les compagnons	56
IA des compagnons	56
Description des effets	56
Sorts	58
Description des sorts	58

Résumé des sorts	58
Équipement, objets magiques et trésors	71
Création d'objets merveilleux	74
Appendice : Tables et tableaux.....	75

Commandes clavier	82
--------------------------------	-----------

Index des tables

Modificateurs de caractéristique	9
Caractéristiques	18
Commandes vue caméra	21
Commandes de communication	25
Dons de trait de personnalité	50
Dons d'armes et armures	50
Dons généraux	51
Dons généraux – tactique.....	52
Dons liés aux compétences et aux jets de sauvegarde	52
Dons de lanceurs de sorts	53
Dons de métamagie	53
Dons	53
Dons de création d'objets	53
Malus à la vitesse de déplacement	55
Armures et boucliers	71
Niveaux de compétence requis	73
Points de compétence, points de vie, bonus de base à l'attaque (BBA) et jets de sauvegarde par classe.....	75
Armes	76
Malus liés au combat à deux armes	76
Expérience et bénéfices liés à l'acquisition de niveau	77
Compétences par classe	77
Compétences par classe de prestige	78
Barde – sorts connus et sorts par jour	78
Prêtre – sorts par jour	79
Domaines des prêtres	79
Druide – sorts par jour	80
Pouvoirs de moine	80
Paladin et rôdeur – sorts par jour	80
Ensorcelleur – sorts connus et sorts par jour	81
Sorcier – invocations connues	81
Magicien – sorts par jour	81
Commandes clavier	82

Introduction

Merci d'avoir acheté *Neverwinter Nights 2* !

Il y a près de dix ans, j'ai travaillé avec Ray Muzyka, Greg Zeschuk et Trent Oster, tous de chez BioWare, à la création du concept de *Neverwinter Nights*. J'étais enthousiaste à l'idée de participer à la création d'un jeu différent de *Baldur's Gate*, sur lequel BioWare travaillait en parallèle, et de *Planescape: Torment*, que nous développons alors chez Obsidian. Notre objectif était de concevoir un jeu vidéo qui apporte au joueur les sensations propres aux aventures de D&D. Au final, BioWare fit un travail formidable avec le premier *Neverwinter Nights*. J'en veux pour preuve l'accueil triomphal qui fut réservé au jeu, ainsi que l'enthousiasme persistant de la communauté de joueurs. Début 2004, Obsidian eut l'honneur de se lancer dans la création de *Neverwinter Nights*. Nous nous sommes aussitôt mis au travail, en tâchant d'imaginer quelle pouvait être la digne suite à donner à l'un des JDR les plus populaires. Comprenant qu'il nous fallait coller au plus près du produit original, nous avons misé sur les points forts de *Neverwinter Nights* afin de vous donner pleinement satisfaction. Grâce au travail effectué par Obsidian et au soutien d'Atari, Hasbro et Wizards of the Coast, ce que vous avez entre les mains est un jeu conçu dans l'esprit du premier *Neverwinter*, et s'inscrivant dans la tradition de notre cher *Dungeons & Dragons*®. Vous y trouverez une campagne hallucinante, ficelée par les meilleurs concepteurs de l'industrie du jeu vidéo. Et, bien entendu, nous avons continué sur la lancée de la « boîte à outils miracle » pour vous permettre de donner libre cours à votre créativité. Si l'on ajoute à tout cela la communauté vivace des sites www.nwn2.com et nwnvault.ign.com, on peut affirmer que l'ensemble forme l'expérience de jeu de rôle la plus complète qu'on ait jamais vue sur ordinateur. Nous avons hâte de savoir ce que vous penserez du jeu existant, et des modules que la communauté – vous ! – va créer.

Amusez-vous et rapprochez-vous les uns des autres !

Feargus Urquhart,
PDG d'Obsidian Entertainment, Inc.
www.obsidianent.com

Les Enfers ont déferlé sur le village de Port-Nuit. Le vent disperse les cendres comme une neige noire, née des incendies qui font rage dans le ciel étoilé. Le fracas des combats – acier contre acier, cris et supplications des blessés et des mourants, déflagrations magiques – fait rage autour du magicien. Cette cacophonie assourdissante vibre en lui comme un concert infernal, menaçant de briser la concentration dont il a tant besoin pour user de son Art. Les créatures de l'ombre sont venues en force, sans prévenir, mais elles ne se comportent ni comme une armée d'occupation, ni comme une bande de pillards. Non, les créatures cherchent quelque chose. Et le magicien n'a pas l'intention de les laisser faire.

Une accalmie soudaine fait retomber la clameur des combats. Les ombres s'éloignent du magicien, glissant jusqu'aux limites de la place telles des feuilles dispersées par un vent d'automne. Elles attendent quelque chose. Le magicien en profite pour lancer de puissants sorts de protection. Les ombres portées par les fermes en flammes dansent la sarabande, puis s'assemblent lentement pour fusionner en un vortex de ténébres. La masse ombreuse se redresse, formant les contours d'une mince silhouette humanoïde dont la haute taille dépasse les maisons de Port-Nuit. Il émane de la créature un maléfice glacé et une puanteur de fosse commune éventrée quand celle-ci porte son regard de braise sur le magicien.

Le coup porté par la créature ne s'accompagne d'aucun son ; nul rugissement de défi, pas le moindre souffle de vie, pas même un bruit de pas foulant l'herbe. Une lame d'ombre pure sort de la main du géant, émanation du vide absolu qui règne sur le plan de l'Ombre. La lame se tend vers la tête du magicien à la vitesse d'un cobra, mais le coup rebondit lourdement sur une épée d'argent étincelante. La lame du magicien semble réfléchir la lueur de la lune, et dégoutter comme si elle était faite de mercure liquide. Les ombres se reculent en hurlant, craignant visiblement cette lueur. Même le géant des ombres semble accuser le coup, et le magicien en profite pour lancer une contre-attaque foudroyante. Le choc entre les deux lames fait jaillir des étincelles violettes ; la vraie bataille a commencé. Bataille furieuse entre argent dansant et ombre mouvante. Une lueur profane troue la nuit, absorbée aussitôt par le néant absolu du géant des ombres. Monstre et magicien s'affrontent dans les vestiges fumants du village, sans qu'aucun des protagonistes parvienne à prendre l'avantage.

La fureur du combat les déportant vers l'ouest de la prairie, un son cristallin parvient à percer le fracas des armes : pas d'erreur possible, c'est bien le gémissement aigu d'un bébé. La durée d'un battement de coeur, le magicien détourne le regard de son adversaire, tâchant de repérer l'origine de ce cri dans le chaos du champ de bataille. Là ! Une mère et son enfant, recroquevillés sous les décombres de ce qui fut autrefois la maison du chef du village. Le regard de la mère, empli de terreur, rencontre celui du magicien en une supplique silencieuse. Ce n'est qu'un court instant, une parenthèse d'humanité au beau milieu d'un duel à mort. Mais il dure trop. La lame du géant des ombres frappe si vite qu'elle semble défier les lois de l'espace-temps. Le magicien tente une parade désespérée en levant son épée d'argent, mais sa concentration a été mise en défaut. Privée de l'énergie fournie par la volonté du mage, la lame d'argent se fissure. Des lignes de fracture lumineuses zèbrent sa surface. Le magicien essaie de faire affluer l'énergie profane dans la lame, mais il est trop tard. Une lueur de triomphe éclate dans les yeux du géant des ombres quand il voit la lame d'argent se disloquer en une dizaine de fragments, et sa clarté s'éteindre comme celle d'une bougie. Dans le silence qui s'ensuit, l'enfant pousse un hurlement.

Comment utiliser ce manuel

Le manuel de *Neverwinter Nights 2* (NWN2) est divisé en sections afin de vous aider à trouver rapidement l'information souhaitée.

- **Démarrage rapide** : vous êtes prêt à vous lancer ? Cette section passe en revue les points essentiels nécessaires pour se lancer rapidement à l'aventure.
- **Quoi de neuf dans Neverwinter Nights 2** ? Cette section détaille les changements majeurs intervenus depuis le premier *Neverwinter Nights*. Si vous n'avez pas joué à *Neverwinter Nights*, vous pouvez passer cette section.
- **Concepts propres à D&D** : vous connaissez mal *Dungeons & Dragons*® (D&D®) et les jeux de rôle sur ordinateur ? Cette section aborde les concepts généraux propres à ce système de jeu complet. Si vous connaissez déjà D&D dans ses versions 3.0 ou 3.5, il n'est pas indispensable que vous lisiez cette partie.
- **Fondamentaux de Neverwinter Nights 2** : cette section est consacrée à la création de personnage et à la navigation au sein des diverses interfaces du jeu.
- **Manuel des joueurs** : des informations sur les races, classes, compétences, dons et sorts utilisés dans NWN2. Aborde en outre des concepts plus avancés, notamment l'habile mélange de temps réel et de tour par tour qui a contribué au succès de la série *Neverwinter Nights*.
- **Appendice** : tables et tableaux. Les données chiffrées sur la création de personnage, les statistiques des armes, etc. Dans ce manuel, les notes indiquées comme suit sont conçues pour vous aider.

Astuce NWN2

Ces notes sont conçues pour guider les joueurs peu familiers des jeux de rôle sur ordinateur et du système *Dungeons & Dragons*®. Elles contiennent des suggestions qui vous aideront à créer votre personnage ou en cours de jeu. Si vous maîtrisez bien ce type de jeu, libre à vous d'ignorer ces suggestions... ce qu'il y a de formidable avec D&D® et *Neverwinter Nights 2*, c'est que chacun est libre de choisir sa voie et son destin !

Remarque D&D®

Ces remarques sont destinées aux joueurs qui connaissent bien *Dungeons & Dragons*® 3.5. Elles expliquent les différences entre NWN2 et D&D®. *Dungeons & Dragons*® est un système à la fois solide et flexible, parfait pour des sessions de jeu de rôle classique, mais les limites technologiques du jeu de rôle sur ordinateur ne permettent pas de restituer l'intégralité des règles. Dans certains cas, NWN2 recourt à des variantes par rapport aux règles de D&D®, afin d'éviter certains écueils et de rendre le jeu le plus agréable possible. Ces variantes ont été mises au point en collaboration étroite avec Wizards of the Coast, afin de garantir une expérience de jeu restituant pleinement l'ambiance propre à *Dungeons & Dragons*®.

Démarrage rapide

Le fichier LisezMoi

Neverwinter Nights 2 est livré avec un fichier LisezMoi contenant le Contrat de licence et les dernières informations concernant le jeu. Veuillez lire ce fichier pour prendre connaissance des derniers changements survenus après la rédaction de ce manuel.

Pour afficher le fichier LisezMoi, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre de tâches Windows®, puis sur Programmes / *Neverwinter Nights 2*, puis sur Atari et enfin sur le fichier LisezMoi.

Installation

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

Remarque : Pour jouer, vous devez insérer le disque 1 de *Neverwinter Nights 2* dans votre lecteur de DVD.

Installation de DirectX®

Pour fonctionner, le DVD-Rom de *Neverwinter Nights 2* nécessite DirectX® (version 9.0c ou ultérieure). Si DirectX® 9.0c (ou une version ultérieure) n'est pas installé sur votre ordinateur, cliquez sur "Oui" pour accepter les termes du Contrat de licence de DirectX® 9.0c. Cela lance automatiquement le processus d'installation de DirectX® 9.0c.

Configuration requise

L'utilitaire de configuration de *Neverwinter Nights 2*, nwconfig, se lance automatiquement la première fois que vous jouez à *Neverwinter Nights 2*. Il est également disponible via le programme de lancement du jeu ; il vous suffit de cliquer sur Configurer. Cet utilitaire détermine la configuration matérielle et logicielle de votre ordinateur et recommande la configuration optimale à adopter pour des conditions de jeu idéales.

Lorsque cet utilitaire est lancé pour la première fois, il vérifie automatiquement que votre ordinateur répond à la configuration minimale requise pour jouer à *Neverwinter Nights 2*. Vous pouvez modifier le paramétrage de votre configuration à votre convenance. Avant de sauvegarder toute modification concernant l'Affichage, il vous sera demandé d'effectuer un test de la nouvelle configuration.

Nouvelle partie

Cliquez sur Nouvelle partie dans le Menu principal pour commencer à jouer. Sélectionnez "Lancer une nouvelle campagne" puis "Campagne *Neverwinter Nights 2*" pour lancer la campagne officielle. Si d'autres aventures sont installées sur votre ordinateur, une liste apparaîtra, qui comprend l'aventure principale.

La prochaine étape consiste à créer un personnage ou à choisir parmi la liste de personnages prédéfinis. Si vous avez hâte de jouer, cliquez sur "Choisir personnage". Si vous souhaitez disposer d'un contrôle total sur la création de votre alter ego, cliquez sur "Nouveau personnage".

Sauvegarde et chargement

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

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

QUOI DE NEUF DANS NEVERWINTER NIGHTS 2 ?

Plusieurs années se sont écoulées depuis la sortie de *Neverwinter Nights*, et beaucoup de choses ont changé. Vous remarquerez immédiatement les améliorations graphiques, un nouveau scénario épique ainsi que de nombreux autres changements. Cette section passe en revue les changements majeurs concernant le jeu survenus entre *Neverwinter Nights* et *Neverwinter Nights 2*.

Dungeons & Dragons 3.5

Neverwinter Nights 2 utilise les règles actuelles de *Dungeons & Dragons*, soit la version 3.5. Prenez garde à certains détails, notamment si vous avez joué à *Dungeons & Dragons* 3.0 mais ne connaissez pas les règles de la version 3.5.

Nouvelles races

Nous avons ajouté diverses races optionnelles disponibles dans le monde de Faerûn. Plusieurs de ces nouvelles races ont un ajustement de niveau. En raison de leur surpuissance par rapport aux races classiques, elles progressent un peu plus lentement. En plus des races classiques déjà présentes dans *Neverwinter Nights*, vous pouvez désormais créer un personnage appartenant à l'une des races suivantes : elfe du soleil ou des bois, drow (elfe noir), nain d'or, duergar (nain gris), svirfneblin (gnome des profondeurs), tieffelin, aasimar et halfélin vaillant.

Nouvelles classes de prestige

L'extension *Shadows of Undrentide* avait introduit le concept de classes de prestige, et *Neverwinter Nights 2* continue sur cette lancée. Votre personnage peut désormais devenir mystificateur profane, duelliste, champion occultiste, berserker frénétique, voleur de l'ombre d'Amn ou prêtre de guerre. Chaque personnage peut en outre avoir quatre classes différentes, ce qui autorise plus de combinaisons et de personnalisation.

Groupe de quatre personnages

Dans *Neverwinter Nights*, vous aviez droit à un seul compagnon. L'extension *Hordes of the Underdark* en avait ajouté un deuxième. Désormais, dans NWN2, votre groupe peut comprendre quatre personnages, le chiffre classique en somme.

Artisanat

Neverwinter Nights 2 introduit un système innovant de création d'objets. Pour fabriquer armes et armures, mais aussi objets magiques ou alchimiques, il vous faut commencer par apprendre la recette correspondante, soit en la découvrant lors de vos aventures, soit en expérimentant. Si votre niveau en artisanat est suffisant pour créer l'objet, la réussite est automatique, pas de tirage aléatoire. Enfin, la création de certains objets magiques nécessite des essences, qui sont extraites de certains monstres. (Rien n'a changé pour la création de potions, de parchemins et de baguettes.)

Améliorations de l'interface

Dans NWN2, vous remarquerez nombre d'améliorations d'interface. Grâce au recours à des menus déroulants contextuels, toutes les actions sont accessibles en deux clics, ce qui vient remplacer le menu radial. Une nouvelle barre de mode vous permet d'activer et désactiver en un clin d'œil Discrétion, Attaque en puissance et autres.

Forteresse

Au fil des vos aventures dans le monde de *Neverwinter Nights 2*, vous finirez par diriger votre propre forteresse. Cette base arrière peut subir des améliorations via diverses constructions, et héberger tous ceux que vous ralliez à votre cause. Cette forteresse vous fait bénéficier de divers avantages, et elle constitue le témoignage de votre avancée.

Améliorations de l'éditeur

Les modules de *Neverwinter Nights 2* sont encore plus faciles à créer, grâce aux nombreuses améliorations apportées à l'éditeur. De plus vastes possibilités de personnalisation et l'ajout d'outils comme les paramètres de script vous laissent plus de latitude dans la création de vos propres mondes et scénarios.

Influence sur les compagnons

L'un des points forts de *Neverwinter Nights* est sans conteste la relation complexe que votre personnage tisse avec ses compagnons d'aventure. Dans *Neverwinter Nights 2*, nous avons encore renforcé cet aspect. Vos choix dans le jeu et la façon dont vous vous comportez envers vos compagnons ont un effet sur leur loyauté envers vous et sur le déroulement du scénario.

Concepts propres à Dungeons & Dragons

Cette section passe en revue les termes et concepts faisant partie intégrante du jeu de rôles Dungeons & Dragons (D&D). Si, en jouant ou en lisant le manuel, vous rencontrez des termes qui ne vous sont pas familiers, cette section devrait clarifier les choses.

Remarque D&D

Si vous avez déjà joué à *Dungeons & Dragons* ou à un autre jeu vidéo basé sur le système D&D, vous n'apprenez probablement pas grand-chose en lisant cette section du manuel.

Dés

Les dés jouent un grand rôle dans la version classique de Dungeons & Dragons, qui se joue autour d'une table. On recourt au dés pour générer des résultats aléatoires qui déterminent l'issue de très nombreuses actions entreprises par les joueurs : le héros parvient-il à percer le cuir écailleux du dragon, échappe-t-il au souffle dévastateur de ce dernier, etc. Dans NWN2, c'est l'ordinateur qui se charge de l'aspect aléatoire des résultats, mais en générant des résultats à l'aide des mêmes "dés". La lettre "d" est utilisée pour indiquer un type de dé (le nombre de faces). "d6", par exemple, fait référence à un dé à six faces, le dé classique servant dans d'innombrables jeux comme le *Monopoly*® ou le *Yahtzee*®.

Si la lettre d est précédée d'un autre chiffre, cela indique combien de dés du même type sont "lancés". "3d6", par exemple, indique que l'on lance trois dés à six faces et que l'on additionne le résultat des dés, ce qui donne un chiffre compris entre 3 et 18.

Dans D&D, le dé le plus couramment utilisé est le d20, un dé qui comprend donc vingt faces, et dont le tirage produit un résultat compris entre 1 et 20. On se sert d'un d20 pour attaquer les ennemis (on parle alors de *jet d'attaque*), pour recourir à une compétence comme le Crochetage (c'est alors un *test de compétence*), ou pour tenter de résister à l'effet d'un sort (on parle dans ce cas de *jet de sauvegarde*). Tous ces concepts seront abordés plus en détail par la suite.

Classe de personnage

La classe de personnage, ou classe tout court, est la profession ou la vocation d'un héros. Elle détermine ce que le personnage sait faire : quel est son niveau d'entraînement au combat, quelles sont ses aptitudes à manier la magie, quelles sont ses compétences de prédilection. Le système de classes de personnage dans Dungeons & Dragons® permet de transcrire la plupart des concepts héroïques existants.

Rôdeurs et guerriers, par exemple, peuvent l'un et l'autre devenir des archers émérites. Prêtres et paladins, de leur côté, excellent dans le rôle de chasseurs de morts-vivants, une catégorie de monstres comprenant notamment zombies et vampires.

Classes de combat

Dans NWN2, les six classes ci-après ont toutes un penchant marqué pour le combat à distance ou au corps à corps. Certaines peuvent recourir à une panoplie de sorts limitée, mais toutes sont essentiellement tournées vers le combat.

- **Barbare** : un combattant implacable mû par la férocité et l'instinct.
- **Guerrier** : Le maître d'armes par excellence.
- **Moine** : un adepte des arts martiaux maîtrisant des pouvoirs étranges.
- **Paladin** : un champion de la justice, disposant d'une batterie de pouvoirs divins.
- **Rôdeur** : un combattant rusé, expert de la survie en milieu hostile.
- **Roublard** : un éclaireur et espion polyvalent, adepte de la furtivité.

Classes de lanceur de sorts

Ces six classes manipulent toutes la magie dès le début de leur carrière aventureuse. Elles sont toutes aptes à engager le combat physique, mais de façon plus ou moins limitée.

- **Barde** : un touche-à-tout talentueux qui recourt à la musique pour produire des effets magiques.
- **Prêtre** : un adepte de la magie divine et un combattant efficace.
- **Druide** : il puise son pouvoir dans les énergies naturelles.
- **Ensorceleur** : un lanceur de sorts doué de pouvoirs innés.
- **Sorcier** : un lanceur de sorts qui tire son pouvoir surnaturel des ténèbres.
- **Magicien** : un érudit versé dans l'étude de la magie profane.

Classes de prestige

Les classes de prestige ne sont pas accessibles aux personnages débutants. Ce sont des professions avancées qui nécessitent d'avoir acquis un entraînement poussé et une préparation adéquate. Nombre d'aventuriers s'engagent sur la voie d'une ou plusieurs classes de prestige au cours de leur carrière.

Caractéristiques

Les attributs physiques et mentaux de votre personnage sont représentés par six valeurs de caractéristiques. Celles-ci reflètent son aptitude au combat, à la maîtrise de la magie, etc. Chaque compétence s'appuie sur une caractéristique, dont le modificateur influe sur le bonus total dans cette compétence. En règle générale, les caractéristiques s'étagent entre 8 et 18, un score de 10 ou 11 représentant la moyenne chez un humain.

Astuce NWN2
Quand vous créez un personnage, si vous hésitez lors de l'attribution des caractéristiques, cliquez sur le bouton "Recommander" pour voir ce que le jeu suggère.

L'importance de telle ou telle caractéristique varie selon la classe du personnage. L'attribution des points de caractéristique doit donc s'effectuer en prenant la classe du personnage en compte. Chaque personnage doit avoir au minimum une valeur élevée dans l'une des caractéristiques dominantes de sa classe. Pour un paladin, par exemple, il est souhaitable d'avoir au moins 12 en Charisme, afin de tirer pleinement parti de certains pouvoirs de classe. De la même façon, un magicien doit avoir une valeur élevée en Intelligence, sans quoi il ne pourra pas lancer de sorts de haut niveau par la suite.

- **Force (For)** : la Force représente la puissance musculaire et physique. Cette caractéristique est essentielle pour les combattants au corps à corps, car elle augmente les chances de toucher l'adversaire et les dégâts infligés. Une valeur élevée en Force est particulièrement importante pour manier une arme à deux mains.
- **Dextérité (Dex)** : la Dextérité représente l'agilité, les réflexes et le sens de l'équilibre. Cette caractéristique est primordiale pour les roublards, mais aussi pour toute classe souhaitant se spécialiser dans les armes à distance, et elle permet en outre d'éviter les coups.
- **Constitution (Con)** : la Constitution représente la vigueur et la robustesse. Une valeur élevée en Constitution est importante quelle que soit la classe de personnage, dans la mesure où elle influe sur la quantité de dégâts que l'on peut encaisser avant de mourir. Pour les lanceurs de sorts, une valeur élevée en Constitution a aussi de l'importance, dans la mesure où cela permet de ne pas se déconcentrer quand on lance des sorts en combat.
- **Intelligence (Int)** : l'Intelligence représente la capacité du personnage à apprendre et à raisonner. Une valeur élevée en Intelligence est primordiale pour les magiciens, car elle influe sur le nombre de sorts qu'ils peuvent lancer chaque jour, sur la difficulté qu'il y aura à résister à leurs sorts et sur leur capacité à lancer les sorts les plus puissants. L'Intelligence influe également sur le nombre de points de compétence que l'on reçoit, ce qui est important pour nombre de classes.

Astuce NWN2
 Ensoorceurs, bardes et sorciers ne se basent pas sur leur score d'Intelligence pour lancer des sorts, mais sur le Charisme.

- **Sagesse (Sag)** : la Sagesse représente la force de volonté, le bon sens, la perception et l'intuition. Le "professeur dans la lune" est l'exemple d'une personne ayant une Intelligence élevée, mais un faible score de Sagesse. Un benêt ayant une Intelligence basse peut tout de même avoir un sens aigu des réalités (une Sagesse élevée). La Sagesse est primordiale pour toutes les classes lançant des sorts divins, ce qui comprend les prêtres, druides, paladins et rôdeurs.
- **Charisme (Cha)** : le Charisme mesure à la fois la force de personnalité, la faculté de persuasion, la capacité à diriger et la beauté physique. Un Charisme élevé est important pour les sorciers, les paladins, les ensorceurs et les bardes. Les prêtres ayant un Charisme élevé auront en outre plus de facilité à repousser les morts-vivants.

Modificateurs de caractéristique

Selon sa valeur, chaque caractéristique est assortie d'un modificateur, qui va de -5 à +15, voire davantage. Ce modificateur est un bonus (ou malus) qui s'applique à divers aspects du système de jeu selon la caractéristique considérée. Le modificateur de Force, par exemple, s'ajoute à la quantité de dégâts que le personnage inflige lorsqu'il frappe un adversaire à l'aide d'une épée. La plupart des personnages ont des modificateurs compris entre -1 et +4, mais des ajustements raciaux permettent à certains personnages débutants d'avoir un modificateur initial de +5 ou de -2 dans une caractéristique. Objets magiques et sorts sont en outre les moyens les plus répandus d'augmenter une valeur de caractéristique, et donc le modificateur induit.

Dans le cas des lanceurs de sorts, une valeur élevée dans la caractéristique principale permet en outre de lancer davantage de sorts chaque jour. Il n'y a pas de limite maximale des valeurs de caractéristique.

Astuce NWN2
 Si vous créez un prêtre (Sagesse), un druide (Sagesse), un ensorceleur (Charisme) ou un magicien (Intelligence), il est fortement recommandé de lui attribuer une valeur d'au moins 16 dans sa caractéristique principale. A long terme, un score de 19 minimum sera requis pour lancer les sorts les plus puissants du jeu. Bardes et sorciers doivent eux aussi avoir un Charisme élevé, mais cela n'est pas aussi indispensable que pour les classes précitées. Paladins et rôdeurs, quant à eux, doivent avoir une valeur de Sagesse d'au moins 12.

Modificateurs de caractéristique										
Aptitude	Modificateur	-Sorts supplémentaires (par niveau de sort)-								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	-5	-Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique-								
2-3	-4	-Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique-								
4-5	-3	-Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique-								
6-7	-2	-Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique-								
8-9	-1	-Impossible de lancer des sorts associés à cette caractéristique-								
10-11	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12-13	+1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
14-15	+2	1	1	-	-	-	-	-	-	-
16-17	+3	1	1	1	-	-	-	-	-	-
18-19	+4	1	1	1	1	-	-	-	-	-
20-21	+5	2	1	1	1	1	-	-	-	-
22-23	+6	2	2	1	1	1	1	-	-	-
24-25	+7	2	2	2	1	1	1	1	-	-
26-27	+8	2	2	2	2	1	1	1	1	-
28-29	+9	3	2	2	2	2	1	1	1	1

Points de vie

Le terme *points de vie* fait référence à l'état de santé de votre personnage. Votre total de points de vie est un chiffre qui diminue quand vous êtes touché au combat ou subissez les effets d'un piège. Quand le total de points de vie atteint zéro, votre personnage est inconscient (si vous et vos compagnons tombez tous inconscients, la partie est perdue). Votre maximum de points de vie, qui est affecté par votre

modificateur de Constitution, représente le total de points de vie de votre personnage quand celui-ci est en pleine forme. Les points de vie fluctuent souvent en cours de jeu. Vous subissez des dégâts en combat, puis soignez vos blessures. Le maximum de points de vie du personnage augmente au fil des aventures, quand celui-ci gagne en puissance. En début d'aventure, on commence souvent aux alentours de 10 points de vie, mais au terme de la campagne de NWN2, ce total dépasse parfois largement les 100.

Armure et classe d'armure (CA)

La classe d'armure est un chiffre qui représente la qualité de votre protection contre les attaques physiques. Au début de la carrière d'un personnage, le type d'armure portée et le fait d'avoir ou non un bouclier influe considérablement sur la classe d'armure. Sans armure, la classe d'armure d'un individu est de 10. Plus ce chiffre augmente, meilleure est son armure. Les armures normales confèrent un bonus d'armure allant de 1 (armure matelassée) à 8 (harnois). La CA d'un guerrier en armure lourde peut aller jusqu'à 20. Une valeur de classe d'armure de plus de 30 est exceptionnelle. Sorts et objets magiques contribuent à augmenter la classe d'armure. Le modificateur de Dextérité s'ajoute également à cette statistique importante, mais certains types d'armure ne permettent pas de tirer pleinement parti du bonus de Dextérité.

Niveau

Le terme de "niveau" recouvre beaucoup de choses dans D&D. Il reflète généralement la puissance ou l'avancement du personnage. Dans NWN2, l'un des objectifs principaux consiste à augmenter le niveau du personnage. Quand on crée un barbare, il est de niveau 1, mais d'ici à la fin de la campagne officielle, son niveau risque fort d'approcher ou d'atteindre le niveau 20. En général, le mot "niveau" se rapporte à cela.

Astuce NWN2
Les classes de prestige ne sont jamais prises en compte pour déterminer un malus de PX.

Expérience

Quand vous terrassez un monstre ou accomplissez une quête, vous gagnez des points d'expérience ou PX. Votre total de points d'expérience définit le niveau du personnage. Quand vous avez acquis assez de points d'expérience, vous gagnez un niveau, ce qui veut dire que votre niveau de personnage augmente de 1. Quand cela se produit, vous pouvez choisir dans quelle classe vous montez de niveau : vous attribuez librement les points de compétence acquis et gagnez des pouvoirs supplémentaires.

Personnages multiclassés

Quand vous créez un personnage, il est de niveau 1 dans une classe donnée, par exemple barbare. A chaque fois que vous gagnez un niveau, vous choisissez dans quelle classe il progresse.

Ainsi, quand vous atteignez le niveau 2, vous pouvez décider de faire de lui un lanceur de sorts : il peut rester barbare de niveau 1 et devenir également magicien de niveau 1.

Multiclasser un personnage peut être amusant, mais cela peut également l'affaiblir en fonction de vos choix. Chaque classe a des points forts spécifiques, qui ne se marient pas toujours de façon efficace. Les barbares, par exemple, peuvent porter une armure pour se protéger, mais les magiciens ont des problèmes quand ils lancent des sorts en portant une armure. Votre barbare/magicien devra donc faire un choix : porter une armure ou lancer ses sorts librement. Ce n'est peut-être pas une combinaison idéale.

Astuce NWN2
Si vous souhaitez faire de votre personnage un lanceur de sorts puissant (qu'il soit prêtre, druide, magicien, ensorceleur ou sorcier), le multiclasser n'est pas toujours la meilleure option. Il est préférable de le faire se concentrer sur sa classe de base, quitte à lui attribuer ultérieurement une classe de prestige correspondant à ses pouvoirs.

Barbare/guerrier, en revanche, peut s'avérer une combinaison puissante. Les deux excellent au combat rapproché, mais avec des approches différentes.

Le guerrier dispose généralement de plus d'options tactiques que le barbare, mais ce dernier a plus de puissance brute. Combiner ces classes peut produire un combattant au style unique et efficace.

Le multiclassage souffre d'une limite importante. Si un personnage multiclassé a un écart de plus d'un niveau entre deux classes, il pâtira d'un malus de PX. Un barbare de niveau 3 / guerrier de niveau 1, par exemple, gagnera 20 % de PX en moins que s'il était de niveau 2 dans chacune des classes. Les classes de prestige ne sont jamais prises en compte pour déterminer un malus de PX.

Classe de prédilection

Chaque race a toutefois une classe de prédilection. La classe de prédilection n'est pas prise en compte pour calculer le malus de PX. Un humain, par exemple (toutes les classes sont considérées comme des classes de prédilection chez les humains), un demi-elfe (même chose), demi-orque (barbare) ou nain (guerrier), n'aura pas de malus de PX s'il est barbare 3 / guerrier 1. Si vous comptez multiclasser votre personnage, il est donc préférable que l'une de ses classes soit une classe de prédilection dans la race retenue.

Niveau de personnage et niveau de classe

Le niveau de classe est le niveau dans une classe donnée, par exemple guerrier. Le niveau de personnage, en revanche, est celui du personnage toutes classes confondues. Un barbare de niveau 2 / guerrier de niveau 2 est donc un personnage de niveau 4, mais ses niveaux de barbare et de guerrier sont chacun de 2. Ainsi, un paladin de niveau 10 et un roublard 5 / magicien 5 sont tous deux des personnages de niveau 10, ce qui signifie qu'il leur faut le même nombre de PX pour atteindre le niveau 11.

Astuce NWN2

Les sorts aussi ont un niveau, qui va de 0 (aussi appelés tour de magie, les sorts de niveau 0 sont peu utilisables en combat) à 9. Les sorts de niveau 9 peuvent altérer la réalité de façon stupéfiante.

Compétences

Les compétences représentent l'aptitude du personnage dans un savoir ou un savoir-faire particulier. Elles viennent en complément des pouvoirs de base, de classe ou de race, et permettent de différencier les personnages ayant un cursus similaire. L'utilisation de certaines compétences est automatique, mais la plupart ne réussissent pas à chaque tentative. Deux facteurs contribuent à la réussite ou à l'échec d'un test de compétence : le niveau de maîtrise du personnage et la difficulté de l'action qu'il entreprend.

Un test de compétence est réalisé quand vous entreprenez une action à l'aide d'une compétence. Le nombre de rangs investis dans la compétence s'ajoute aux bonus afférents et à un tirage aléatoire compris entre 1 et 20. Le résultat total est une réussite s'il égale ou dépasse le Degré de difficulté, ou DD, de l'action entreprise.

Prenons l'exemple d'un roublard ayant un bonus total de +14 en Crochetage. Quand il tente de crocheter une serrure simple ayant un DD de 15, il y parvient à chaque fois. Le résultat minimum de son test est en effet de 15 (1 + 14), et peut atteindre 34 (20 + 14). Mais s'il tente de crocheter une serrure très complexe, dont le DD est de 35, il lui sera impossible de réussir s'il ne parvient pas à augmenter son bonus d'une façon ou d'une autre.

Parfois, quand vous recourez à une compétence, vous effectuez un test opposé à la compétence d'un monstre ou d'un autre personnage.

On parle alors logiquement de test de compétence "opposé". Dans ce cas, le DD n'est pas une valeur fixe : c'est le résultat d'un test de compétence accompli par votre adversaire. Quand vous utilisez la compétence Discrétion pour vous dérober aux regards, par exemple, le DD de votre tentative est déterminé par un test de Détection effectué par les adversaires qui tentent de vous localiser. Dans le cas d'un ennemi ayant un bonus de Détection de +7, le DD de votre tentative de Discrétion sera donc compris entre 8 et 27 (une valeur obtenue en ajoutant 7 au résultat aléatoire du test, compris entre 1 et 20).

Quand une tentative s'effectue sans résultat néfaste possible et sans que vous soyez perturbé par un adversaire proche, votre personnage peut réessayer indéfiniment jusqu'à ce qu'il obtienne le meilleur résultat possible. On dit dans ce cas que votre personnage "fait 20," et au lieu d'un résultat aléatoire compris entre 1 et 20, celui-ci est automatiquement de 20. Si le roublard précité tente de crocheter une serrure sans être dérangé par un ennemi, sa tentative de Crochetage réussira automatiquement tant que le DD à atteindre est égal ou inférieur à 34.

Rangs

Pour une compétence donnée, les rangs s'achètent en dépensant des points de compétence, qui vous sont attribués à la création du personnage, puis à chaque niveau gagné. Chaque compétence a un rang, qui va de 0 (aucune formation) à 23 (nombre de rangs maximum pour un personnage de niveau 20). Les rangs sont ajoutés à chaque test effectué pour cette compétence. Plus un personnage a investi de rangs dans une compétence, plus grandes sont ses chances de réussite. Certaines compétences, comme Crochetage, sont hors de portée du personnage tant qu'il n'y a pas investi au moins un rang.

De telles compétences sont appelées "non innées". Les compétences qui ne nécessitent pas de rang pour être utilisées sont appelées compétences générales.

Astuce NWN2

La race et classe de votre personnage, ainsi que certains dons et la valeur de caractéristique afférent fournissent des bonus (ou malus) de compétence, qui s'ajoutent aux choix que vous effectuez. Mais quels que soient les bonus dont bénéficie votre personnage, il aura certainement du mal à réussir souvent ses tests de compétence si vous n'avez pas acheté le moindre rang dans celle-ci.

Types de compétence

Les compétences entrent dans l'une des trois catégories suivantes : compétences de classe, hors classe et exclusives.

- **Compétences de classe** : les compétences de classe sont celles que votre classe de personnage maîtrise parfaitement. Chaque point de compétence dépensé dans une compétence de classe ajoute un rang à celle-ci. Le nombre de rangs maximum d'une compétence de classe est égal à votre niveau +3. Crochetage, par exemple, est une compétence de classe de roublard ; cela fait partie de leurs attributions.
- **Compétences hors classe** : les compétences hors classes sont celles qui ne sont pas familières à votre classe de personnage. Chaque rang dans une compétence hors classe coûte 2 points de compétence. Le nombre de rangs maximum d'une compétence hors classe est égal à (votre niveau +3)/2, soit la moitié de celui d'une compétence de classe. Crochetage, par exemple, est une compétence hors classe pour les prêtres, qui ont peu de raisons de s'adonner à ce genre d'activité.
- **Compétences exclusives** : certaines compétences sont réservées à une classe donnée, et ne peuvent être apprises que par l'un de ses membres. Les seules compétences exclusives de NWN2 sont Représentation (bardes uniquement) et Utilisation d'objets magiques (réservée aux bardes, roublards et assassins).

Astuce NWN2

Dans le doute, n'investissez pas dans une compétence hors classe. Recherchez plutôt parmi vos compagnons qui possède cette compétence comme compétence de classe. Si vous jouez un guerrier, par exemple, trouvez un roublard qui saura désamorcer les pièges mieux que vous, au lieu de l'apprendre vous-même. Si jamais vous souhaitez exceller dans une compétence hors classe, pensez au don Elève studieux.

Dons

Un don vous permet de bénéficier d'un nouveau pouvoir, ou d'améliorer ce que vous savez déjà faire. Contrairement aux compétences, les dons sont des pouvoirs innés qui n'ont pas de système de rangs et de progression. On connaît un don ou pas, c'est tout ou rien. Certains dons sont passifs, et font bénéficier d'un avantage automatique. D'autres font accéder à ces options de jeu nouvelles, qu'il conviendra d'utiliser à bon escient. Le premier don auquel a droit votre personnage lui est attribué dès sa création. Par la suite, on gagne un don tous les trois niveaux (soit aux niveaux 3, 6, 9, 12, 15 et 18). Plusieurs classes fournissent des dons spécifiques ou permettent de choisir des dons supplémentaires à certains niveaux. En outre, humains et halfélins vaillants bénéficient d'un don supplémentaire au niveau 1. Choisir certains dons est soumis à des conditions : il faut par exemple avoir telle valeur minimum dans une caractéristique ou dans le bonus de base à l'attaque, posséder un autre don, telle ou telle compétence, etc. Les dons sont répartis en plusieurs catégories : Traits de personnalité, dons d'armes et armures, dons généraux, dons de compétence ou de jets de sauvegarde, dons de lanceur de sorts, dons de métamagie, dons divins, dons de création d'objets et épithètes.

Traits de personnalité

On ne peut choisir un trait de personnalité qu'au niveau 1. Ces dons ressemblent, mais dans une forme légèrement plus puissante, aux dons de compétence et de jets de sauvegarde. Ils représentent des capacités acquises par le personnage au cours de ses jeunes années, ou héritées de ses origines familiales.

- **Pourquoi choisir un trait de personnalité ?** Choisissez-en un si vous considérez que c'est un élément clé qui contribuera à l'identité de votre personnage.

Astuce NWN2
Prodige magique convient parfaitement aux magiciens et ensorceleurs, mais prêtres et druides peuvent eux aussi le trouver utile. Chance des héros est un bon choix si vous hésitez sur quel don choisir.

Dons d'armes et armures

Les dons d'armes et armures affectent le type d'arme, d'armure et de bouclier que votre personnage peut utiliser. Chaque classe fournit gratuitement au moins un don de ce type.

- **Pourquoi choisir un don d'armes et d'armures ?** En règle générale, ces dons ne doivent pas être choisis. Chaque classe débute avec la panoplie qui lui convient. Certes, il paraît tentant de jouer un magicien en armure, mais dans la pratique, les armures s'accompagnent d'un risque d'échec des sorts profanes en raison de l'encombrement qu'elles représentent. Si vous avez vraiment envie de recourir aux armes et aux armures, il est préférable de prendre un niveau dans une classe de combat qui s'accompagnera de plusieurs dons gratuits.

Dons généraux

La plupart des dons entrent dans cette catégorie. Nombre de dons généraux définissent l'efficacité d'un personnage au combat, en lui offrant une panoplie plus vaste d'options tactiques. Ils ont de ce fait un impact important sur le déroulement du jeu. De nombreux dons généraux confèrent des bonus de combat (bonus au toucher, attaques supplémentaires, etc.) dans certaines situations. Ces bénéfices sont automatiques. Certains sont plus "tactiques", dans la mesure où ils vous donnent accès à des pouvoirs que l'on peut activer en cours de combat. Les dons tactiques n'ont aucun effet quand ils ne sont pas utilisés.

Astuce NWN2
Si vous ne savez pas trop quoi choisir, il est préférable de piocher dans les dons généraux. Ils favorisent toutes les classes, à la possible exception des magiciens, ensorceleurs et sorciers.

- **Pourquoi choisir un don général ?** Tout personnage qui combat (même à mains nues !) pour vaincre ses adversaires trouvera avantage à choisir tel ou tel don général. Certains sont quasiment indispensables pour donner un style donné à votre personnage. Si, par exemple, vous souhaitez que votre personnage se batte avec une arme dans chaque main, vous subirez des malus bien moindres si vous choisissez le don Combat à deux armes.

Dons de compétences et de sauvegarde

Les dons de cette catégorie améliorent l'efficacité de votre personnage dans une ou plusieurs compétences, et dans un type de jet de sauvegarde. Ils n'offrent pas de nouvelles possibilités, mais favorisent les chances de réussite dans certaines activités.

- **Pourquoi choisir un don de compétences ou de jets de sauvegarde ?** Ces dons sont souvent intrinsèquement moins puissants que d'autres. Si vous souhaitez que votre personnage excelle véritablement dans certaines compétences, ou que sa personnalité ressorte de façon plus marquée, ce type de don peut constituer un bon choix.

Dons de magie

Cette catégorie de dons améliore les capacités des lanceurs de sorts (ou leur défense dans certains cas). Ils ne sont pas aussi décisifs que certains dons généraux offensifs le sont pour les classes ne recourant pas massivement à la magie, mais confèrent malgré tout un avantage certain.

- **Pourquoi choisir un don de lanceur de sorts ?** Les dons de lanceur de sorts conviennent particulièrement aux magiciens et ensorceleurs, mais peuvent également profiter aux prêtres, druides et sorciers.

En règle générale, ils n'apportent pas grand-chose aux autres classes.

Dons de métamagie

Les dons de métamagie permettent aux lanceurs de sorts d'améliorer leurs sorts de diverses façons. Le don Extension d'effet, par exemple, augmente de 50 % les effets numériques du sort affecté. Si vous connaissez le don Extension d'effet, vous pouvez par exemple lancer un sort *Flèches enflammées* étendu qui inflige 6-36 points de dégâts au lieu de 4-24.

Mais cela a un coût. Appliquer un don de métamagie rend celui-ci plus difficile à lancer ; le sort est alors considéré comme étant un sort d'un niveau supérieur. La différence de niveau dépend du don de métamagie employé. Pour extension d'effet, la différence est de deux niveaux. Ainsi, pour étendre l'effet de *Flèches enflammées*, il faut mémoriser le sort comme s'il était de niveau 5 et non de niveau 3. Les dons de métamagie ont donc leur utilité, mais ils impliquent de recourir à des sorts de plus bas niveau.

- **Pourquoi choisir un don de métamagie ?** Ces dons sont conçus pour les joueurs expérimentés qui veulent tirer le meilleur parti de leur arsenal magique. Ils sont assez compliqués à utiliser, et ne sont pas recommandés aux débutants.

Remarque sur les dons de métamagie

Les magiciens et les lanceurs de sorts divins (prêtres, druides, mais aussi rôdeurs et paladins de haut niveau) doivent choisir quels sorts préparer à l'aide d'un don de métamagie (à un niveau supérieur à la normale) au moment où ils mémorisent leurs sorts. Dans le jeu, l'écran "Sorts connus" de votre grimoire indique quels sont les sorts que vous pouvez préparer à l'aide d'un don de métamagie au niveau de sorts sélectionné, avec le ou les dons de métamagie que connaît le personnage. Un onglet apparaît pour chaque don de métamagie connu.

En ce qui concerne les ensorceleurs et les bardes, le recours à un don de métamagie se décide lorsqu'ils lancent leurs sorts (qu'ils ne préparent pas à l'avance). Comme pour les autres lanceurs de sorts, les sorts améliorés se lancent à un niveau supérieur. Ensorceleurs et bardes ont une option "don de métamagie" dans leur menu de sorts rapides. On peut également placer des sorts améliorés dans la barre de raccourcis.

Les dons de métamagie ne peuvent affecter les sorts lancés par une baguette, un parchemin ou tout autre artifice.

Chaque don de métamagie ne peut être appliqué qu'à certains sorts. Il est par exemple impossible d'augmenter la durée d'une *Boule de feu* à l'aide du don Extension de durée : c'est un sort instantané. Dans NWN2, un sort ne peut être amélioré qu'à l'aide d'un seul don de métamagie, même si des sorts différents peuvent être préparés à l'aide de dons de métamagie distincts.

Astuce NWN2

Magie de guerre est très utile pour la plupart des lanceurs de sorts, surtout ceux qui ont une CA médiocre et dont les sorts ont plus de chances d'être interrompus. Le don Lanceur de sort polyvalent, quant à lui, convient bien aux lanceurs de sorts multiclassés.

Dons divins

Les dons divins sont réservés aux personnages ayant la capacité de renvoi des morts-vivants (paladins de haut niveau et prêtres). Ces dons permettent de puiser dans ces aptitudes de classe pour accumuler de l'énergie positive.

- **Pourquoi choisir un don divin ?** Les paladins, souvent moins efficaces que les prêtres pour ce qui est de renvoyer les morts-vivants, peuvent prendre un tel don pour tirer le meilleur parti de leurs possibilités de renvoi quotidiennes. Bien sûr, les prêtres peuvent aussi tirer parti des dons divins.

Dons de création d'objets

Les dons de création d'objets permettent, comme leur nom l'indique, de créer des objets magiques. Seuls les personnages ayant un don de création d'objets peuvent créer le type d'objet considéré.

Dons épithètes

Au fil des ses aventures, votre personnage sera peut-être amené à accomplir des actions qui lui vaudront l'obtention de dons épithètes spéciaux. Ces dons sont acquis via des actes bons ou maléfiques, et s'ajoutent aux dons que vous recevez au fil des niveaux. Ce sont des indications de statut ou de réputation, qui n'affectent pas directement vos pouvoirs. Vous en apprendrez davantage sur ces dons rares si vous avez le talent et la chance d'aller assez loin dans le jeu.

Remarque D&D

Hormis les dons divins et de métamagie, ces catégories ne font pas partie du système D&D®. Les dons ont été segmentés en sous-catégories pour aider les joueurs de NWN2 à choisir leurs dons.

Passage de niveau

Quand votre personnage gagne un niveau, vous devez procéder à ce que l'on nomme "passage de niveau". Pour opérer le passage de niveau dans NWN2, affichez l'écran Personnage et cliquez sur le bouton "Niveau supérieur". Vous devez alors choisir dans quelle classe vous souhaitez que votre personnage progresse. Gagner un niveau fait progresser le personnage dans plusieurs domaines :

- **Points de vie** : le total de points de vie du personnage augmente. Le montant de cette augmentation dépend de la classe choisie et du modificateur de Constitution du personnage.
- **Points de caractéristique** : tous les 4 niveaux (soit aux niveaux 4, 8, 12, 16 et 20), la valeur d'une caractéristique au choix (Force, Dextérité, etc.) augmente de 1.
- **Compétences** : le personnage gagne une quantité de points de compétence dépendant de la classe qui progresse, à laquelle s'ajoute son modificateur d'Intelligence, que vous attribuez aux compétences de votre choix.

Contrairement à tout le reste, l'attribution de points de compétence n'est pas obligatoire au moment du passage de niveau ; vous pouvez conserver des points pour une utilisation ultérieure.

Astuce NWN2

Le bonus de points de compétence dû à une Intelligence élevée n'est pas rétroactif.

- **Dons** : tous les 3 niveaux, votre personnage gagne un don supplémentaire (soit aux niveaux 3, 6, 9, 12, 15 et 18). Si votre personnage est magicien 1 / roubleur 1, il deviendra un personnage de niveau 3 la prochaine fois qu'il gagnera un niveau, et vous devrez choisir un nouveau don. Cette attribution de dons vient en supplément des éventuels dons qu'une classe de personnage peut apporter.
- **Aptitudes de classe** : à chaque niveau dans une classe, votre personnage gagne les aptitudes de classe correspondantes. Si, par exemple, votre personnage devient paladin de niveau 2, il acquiert les aptitudes Imposition des mains et Grâce divine. En outre, nombre d'aptitudes de classe progressent avec le niveau. Certains pouvoirs existants deviennent ainsi plus puissants avec le temps.
- **Sorts** : si vous gagnez un niveau dans une classe de lanceur de sorts, votre personnage pourra lancer davantage de sorts chaque jour, et éventuellement des sorts plus puissants. A chaque niveau, certaines classes apprennent en outre de nouveaux sorts qui viennent s'ajouter au répertoire existant.
- **Familier / compagnon animal** : si, lors du passage de niveau, vous optez pour une classe ayant un familier (magicien ou ensorceleur) ou un compagnon animal (druide ou rôdeur), c'est vous qui déterminez la nature de ce familier ou compagnon animal. Vous ne pourrez changer de compagnon animal ou de familier au fil de votre progression. Notez que leur puissance augmente quand vous gagnez des niveaux de classe.

Remarque D&D

Le système D&D® requiert que vous dépensiez tous vos points de compétence quand vous gagnez un niveau, sans quoi ils sont perdus, mais NWN2 vous offre plus de souplesse. En revanche, dans NWN2, vous ne pouvez pas acheter un demi rang dans une compétence hors classe. Il est obligatoire de dépenser deux points de compétence à la fois pour acheter un rang de compétence hors classe.

Alignement

L'alignement reflète la moralité de votre personnage, son éthique. L'alignement est divisé en deux axes : l'axe bien/mal, et l'axe loi/chaos. Les personnages bons respectent et défendent la vie d'autrui, aiment leur prochain, tandis que les personnages mauvais sont égoïstes, et n'hésitent pas à faire du mal à autrui, que ce soit pour le profit ou par simple amusement.

Un personnage loyal a du respect pour la loi, l'ordre établi ; un individu chaotique, place la liberté de chacun au-dessus des valeurs sociales. Entre ces deux extrêmes se trouve la neutralité. Un personnage peut ainsi être loyal neutre (respectueux des lois dans l'axe loi/chaos et neutre en ce qui concerne l'axe bien/mal) ou encore neutre bon (neutre vis-à-vis de l'axe loi/chaos, du côté du bien dans l'axe bien/mal). L'alignement limite parfois l'accès à certaines classes. La vocation de moine, par exemple, exige une grande discipline, apanage exclusif des personnages loyaux.

L'alignement du personnage peut évoluer en fonction de ses actes. Tous les alignements peuvent réussir dans NWN2 : jouez votre personnage comme vous l'entendez, vous verrez comment le monde du jeu réagit à vos décisions.

Bases du combat

Le gestion des combats dans *Neverwinter Nights 2* est abordée plus en détail dans un chapitre dédié. Dans cette section, vous apprendrez les fondamentaux du combat dans le système *Dungeons & Dragons*.

Dans NWN2, le combat a lieu en mode *tour par tour*, ce qui signifie que chaque participant agit à tour de rôle. L'un des aspects du combat en tour par tour est le fait que vous ne voyez pas toujours immédiatement votre personnage réagir aux ordres qui lui sont donnés. Il agira lorsque viendra son tour. Quand tout le monde a agi, un *round* s'est écoulé. Un round dure environ six secondes. Si vous attendez et ne faites rien, vous manquerez une occasion d'agir ! (Si nécessaire, mettez le jeu en pause pour planifier votre prochaine action).

Le jet d'attaque

Quand une attaque est lancée, l'attaquant tire un d20 (il en résulte un chiffre compris entre 1 et 20). Tous les bonus d'attaque du personnage sont ajoutés à ce jet. Si le total est égal ou supérieur à la classe d'armure de la cible, l'attaque touche. Faire 20 sur le dé est synonyme de toucher automatique, et faire 1 est toujours un échec, même si le total virtuel dépasse la CA de la cible. Les ajustements au jet d'attaque sont souvent appelés modificateurs de *toucher* (si le descriptif d'un sort indique qu'il confère un bonus de "+2 au toucher", cela signifie que le jet d'attaque s'effectue avec un bonus de +2).

Astuce NWN2
Si votre valeur de Constitution augmente (ou diminue !), votre total de points de vie est ajusté de façon rétroactive. Donc, si vous lancez un sort qui augmente la Constitution, votre personnage aura plus de points de vie... du moins, aussi longtemps que durera le sort !

Dégâts

Quand un ennemi (ou vous !) est touché, les dégâts de l'attaque sont déduits de son total de points de vie. La quantité de dégâts infligés dépend de nombreux facteurs. Citons le type d'arme (une épée à deux mains inflige plus de dégâts qu'une dague), la Force de l'assaillant, et divers effets de sorts. Bien souvent, le total de dégâts est déterminé de façon aléatoire, et peut augmenter de façon sensible avec de la chance. L'armure (voir ci-après) rend plus difficile à toucher, mais elle ne réduit pas les dégâts subis quand on est touché (sauf dans le cas d'armures exceptionnelles).

Critiques et critiques possibles

Quand vous frappez un adversaire, il y a une chance de porter un coup critique. Si votre jet d'attaque non modifié (le résultat initial compris entre 1 et 20) est dans la *zone de critique possible*, de l'attaque, alors celle-ci est une *critique possible*. Un critique possible est suivi d'un deuxième jet d'attaque (qui n'est pas une attaque supplémentaire). Si le résultat de cette deuxième "attaque" touche aussi (c'est ce que l'on appelle *confirmer* un critique), vous avez bel et bien effectué un coup critique. Les dégâts d'un coup critique sont au minimum doublés.

La zone de critique de maintes armes se situe à 20, ce qui veut dire que le résultat du dé d'attaque doit être de 20 (avant ajout des modificateurs) pour que l'attaque soit un critique possible. Certaines armes, dont la plupart des épées, ont une zone de critique de 19-20, ce qui multiplie par deux les chances d'obtenir un critique possible. Certaines armes spéciales, comme la rapière, ont une zone de critique de 18-20.

La quantité de dégâts supplémentaires qu'inflige une arme en cas de critique dépend de son *facteur de critique*. Les armes qui font doubles dégâts en cas de critique (x2) sont les plus nombreuses, mais certaines armes, comme les haches, multiplient les dégâts par trois en cas de critique (x3). Il existe même des armes qui font quadruples dégâts. Le facteur s'applique aux dégâts de base de l'arme ainsi qu'aux bonus de force ou d'altération. Les dégâts dus à la précision du coup porté (comme ceux d'une attaque sournoise) et certains dégâts élémentaires (comme ceux d'une épée de feu) ne sont pas multipliés.

Les informations relatives au critique d'une épée longue se présentent ainsi sous la forme 19-20/x2. Cela signifie que la zone de critique est de 19 ou 20 sur le "dé" d'attaque, et qu'en cas de critique confirmé, les dégâts de l'arme sont doublés.

Attaques d'opportunité

Il arrive parfois qu'un combattant au corps à corps baisse sa garde afin d'effectuer une action non offensive. Dans ce cas, les adversaires proches tirent parti de ce manque de vigilance pour porter un attaque gratuite. Ce type d'attaque est appelé attaque d'opportunité.

- **Espace contrôlé** : si vous avez une arme en main (ou que vous possédez le don Science du combat à mains nues), vous contrôlez la zone dans laquelle vous pouvez porter une attaque. Généralement, cette zone comprend tout ce qui se trouve à 1,50 mètre ou moins de vous, sur un arc frontal de 120 degrés. Si un ennemi entreprend certaines actions quand il se trouve dans cet espace, il s'expose à une attaque d'opportunité.
- **Provoquer une attaque d'opportunité** : si vous vous déplacez dans un espace contrôlé, ou que vous y entrez et en sortez, cela provoque généralement une attaque d'opportunité. Certaines actions provoquent d'elles-mêmes une attaque d'opportunité :
 - Attaquer avec une arme à distance.
 - Attaquer à mains nues (si l'on ne possède pas le don Science du combat à mains nues).
 - Lancer un sort.
 - Activer un objet qui 'lance un sort' (parchemin, baguette, etc.).
 - Utiliser un pouvoir magique.
 - Courir.
 - Certains dons provoquent eux aussi une attaque d'opportunité. Pour plus de détails, consultez le descriptif des dons.
- **Porter une attaque d'opportunité** : une attaque d'opportunité est une attaque de corps à corps qui exploite votre bonus de base à l'attaque normal. On ne peut porter qu'une seule attaque de ce type par round.

Jets de sauvegarde

Les jets de sauvegarde déterminent la résistance à certains types d'attaque : poisons, magie et effets divers comme le souffle d'un dragon. Si le jet de sauvegarde est réussi, cela réduit ou annule l'effet du sort ou de l'attaque. Le bonus aux jets de sauvegarde est déterminé par vos niveaux de classe(s) et par le modificateur de caractéristique afférent. De nombreux objets magiques confèrent également des bonus aux jets de sauvegarde quand ils sont équipés. Certains sorts peuvent en outre améliorer les jets de sauvegarde de façon temporaire, mais attention, car d'autres sorts diminuent les résistances !

- **Vigueur** : ce jet de sauvegarde reflète la capacité du personnage à résister aux attaques mettant sa vitalité ou sa santé en danger : poison, paralysie et effets de mort instantanée. On applique le modificateur de Constitution du personnage aux jets de Vigueur.
- **Réflexes** : un bonus élevé aux jets de Réflexes traduit une capacité à esquiver les attaques de zone, comme les boules de feu des magiciens ou le souffle mortel des dragons. On y applique le modificateur de Dextérité.
- **Volonté** : ce type de jet de sauvegarde représente la faculté de se soustraire aux tentatives de domination mentale et à d'autres effets magiques similaires. On y applique le modificateur de Sagesse.

Comme les tests de compétence, les jets de sauvegarde sont opposés à un degré de difficulté ou DD.

Le DD d'un sort, par exemple, est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de caractéristique afférent du lanceur. Si un magicien doté d'une Intelligence de 14 (modificateur de +2) vous lance un sort mental de niveau 1, le DD du jet de Volonté sera donc de $10 + 1 + 2 = 13$. Vous "lancez" alors un d20, auquel s'ajoute le bonus de Volonté. Si le résultat total est égal ou supérieur à 13, vous évitez l'effet du sort. Un 1 sur le "dé" est toujours synonyme d'échec, quel que soit votre bonus au jet de sauvegarde.

Magie

Neverwinter Nights 2 se déroule dans un monde regorgeant de magie, grande ou petite ; on y trouve des apprentis magiciens écrivant des parchemins, mais aussi de redoutables démons lançant des boules de feu dévastatrices. Même si votre personnage n'est pas un lanceur de sorts, il est préférable de connaître un minimum le système de magie de *Dungeons & Dragons 3.5*, car nombre de vos compagnons d'aventure auront accès à des sorts puissants, sans oublier vos adversaires qui useront de magie pour vous nuire.

Types de sorts

La magie se divise en trois catégories principales : la magie profane des magiciens, ensorceleurs et bardes ; la magie divine des prêtres, druides, paladins et rôdeurs ; et enfin les invocations des sorciers. Sorts profanes et invocations sont des formes de magie spectaculaires aux effets souvent dévastateurs, tandis que la magie divine comprend nombre de sorts de soins et d'amélioration. Mais ce n'est qu'une vision schématique, car tous les types de magie disposent d'un arsenal plus ou moins meurtrier.

Les sorts sont classés par "niveaux" qui vont de 0 (on parle alors de tours de magie ou d'oraisons) à 9.

Magiciens, prêtres, druides, rôdeurs et paladins doivent préparer leur liste de sorts à l'avance. Ensorceleurs et bardes puisent dans un éventail de sorts plus restreint, mais ils n'ont pas besoin de les préparer à l'avance : ils lancent simplement l'un des sorts qu'ils connaissent quand ils le souhaitent, dans la limite du nombre de sorts par jour. On parle dans leur cas de lanceurs de sorts *spontanés*.

Les sorciers, quant à eux, lancent leurs invocations à volonté, sans limite d'utilisations quotidiennes.

Appuyez sur B pour ouvrir votre Livre de sorts et sur F pour afficher l'interface de sorts rapides.

Lancement des sorts

Lancer un sort nécessite de la concentration (hormis quelques rares sorts qui se lancent instantanément). Il est périlleux de lancer un sort en plein combat, car cela provoque une attaque d'opportunité de la part des adversaires se trouvant au contact. Si votre personnage est touché par l'une de ces attaques tandis qu'il lance un sort, il doit réussir un test de Concentration dont le DD est égal à 10 + les dégâts subis + le niveau du sort lancé. En cas d'échec, le sort est perdu.

Les lanceurs de sorts profanes qui lancent un sort en portant une armure encourent également un risque d'échec.

Les lanceurs de sorts divins peuvent lancer des sorts tout en portant une armure ; sorciers et bardes, quant à eux, ne sont pas gênés tant qu'ils se contentent d'une armure légère.

Ecoles de magie

Les écoles de magie regroupent des sorts d'origine commune, ou fonctionnant de façon similaire. Les magiciens peuvent choisir de se spécialiser dans une école donnée. Cela leur permet de lancer un sort supplémentaire de cette école par niveau de sort et par jour, mais ils n'ont pas accès aux sorts de l'école opposée. Il n'est pas nécessaire de se spécialiser. Cela permet d'avoir accès à toutes les écoles de magie.

Les huit écoles de magie sont :

Abjuration (AB) : les abjurations sont des sorts de protection qui prémunissent le lanceur (ou ses alliés) contre les attaques physiques et magiques.

Invocation (IN) : les sorts font apparaître créatures ou objets devant le lanceur, souvent sous la forme d'alliés convoqués.

Divination (DI) : les sorts de divination permettent au lanceur de connaître l'avenir ou d'anticiper ce qui va se produire. Ces sorts sont utiles pour récupérer des informations, et certains ont une application au combat.

Enchantement (EN) : les enchantements vous permettent de prendre le contrôle d'une créature ou d'augmenter les performances d'un allié.

Evocation (EV) : les sorts d'évocation manipulent l'énergie ambiante ou créent à partir de rien. Nombre de sorts offensifs sont des évocations.

Illusion (IL) : les illusions altèrent les perceptions, permettent de rendre quelqu'un invisible ou de faire voir ou entendre des choses imaginaires aux adversaires.

Nécromancie (NE) : la nécromancie est l'art de manipuler, créer ou détruire la vie.

Transmutation (TR) : les transmutations modifient leur cible, soit de façon subtile, soit de façon manifeste.

Bonus et cumuls

De très nombreux sorts, objets et effets divers vous confèrent des bonus. Le sort *Bénédictio*, par exemple, vous octroie un bonus à l'attaque de +1. Mais plusieurs bonus du même type ne se cumulent pas entre eux. Ainsi donc, si vous bénéficiez de deux sorts de *Bénédictio* (ou d'une *Bénédictio* et d'une *Prière*, un sort similaire), votre bonus à l'attaque restera à +1, et non à +2. Une *lance +1* confère elle aussi un bonus de +1 à l'attaque (ainsi qu'aux dégâts). Mais le bonus de la lance est d'un type différent de celui du sort *Bénédictio*. Les deux effets se cumulent donc, et vous bénéficiez d'un bonus de +2 à l'attaque.

Il existe une exception à cette règle de non cumul : les bonus d'esquive à la CA, qu'ils résultent d'une valeur élevée en Dextérité, du don Esquive ou Souplesse du serpent, ou encore d'un sort ou d'un objet, se cumulent tous entre eux. La limite supérieure du total de bonus d'esquive est de +10.

Remarque D&D

Vous constaterez peut-être que les bonus se cumulent davantage dans NWN2 que dans D&D.
Dans NWN2, les bonus d'altération de caractéristique donnés par les objets magiques et les sorts se cumulent.

Remarque D&D

Votre bonus de base à l'attaque (BBA) est le modificateur issu de vos classes et classes de prestige appliqué à vos jets d'attaque. Les bonus de base à l'attaque augmentent au fil des niveaux et sont cumulatifs. En revanche, les objets et sorts n'y appliquent aucune amélioration. Le bonus de base à l'attaque est l'une des conditions à satisfaire pour accéder à de nombreux dons et classes de prestige.

Fondamentaux de Neverwinter Nights 2

Ce chapitre est consacré aux connaissances de base requises pour jouer. Il passe en revue la création de personnage et le fonctionnement général de l'interface, notamment la mémorisation des sorts, les déplacements et l'interaction avec les objets.

Création de personnage

Avant de jouer à *Neverwinter Nights 2*, il faut décider quel type de personnage vous souhaitez incarner. Vous avez maintes façons de personnaliser votre personnage, et vous pouvez en créer autant que vous le désirez, alors n'hésitez pas.

Neverwinter Nights 2 est très souple en ce qui concerne les modifications de personnage : n'ayez pas peur des choix que vous ferez au début de vos aventures. Vous pouvez par exemple créer un gnome barbare, afin de prouver aux autres joueurs que les gnomes excellent au combat brutal. Mais peut-être finirez-vous par trouver que vous passez plus de temps à chanter ses louanges ou à écrire des poèmes qu'à combattre. A ce stade, il est temps d'en faire un barde, classe convenant plus pour ce style de jeu. Il conservera ses racines de barbare, mais pourra également progresser en tant que barde par la suite.

L'un des points forts de *Dungeons & Dragons* est le plaisir que l'on a à voir son personnage progresser et évoluer. Si vous hésitez sur la marche à suivre devant votre écran, ou si vous ne savez quelle est la meilleure décision à prendre, appuyez sur le bouton

“Recommander” : le jeu se chargera de faire le bon choix à votre place. Durant la phase initiale de création de personnage, vous pouvez choisir un “archétype” : dons et compétences sont prédéfinis selon un thème donné.

Race et sexe

Lors de la création d'un personnage, la première étape consiste à en choisir la race et le sexe.

Neverwinter Nights 2 vous laisse le choix entre huit races de base, pour un total de 16 races. Si, par exemple, vous choisissez la race planaire, vous aurez le choix entre aasimar et tieffelin.

Le sexe, en revanche, n'a pas d'incidence sur la puissance du personnage. Pour des raisons propres au scénario, certains personnages du jeu interagiront différemment avec votre personnage selon son sexe.

Apparence

Faites votre choix parmi la sélection de visages et de coiffures disponibles. Vous pouvez également déterminer la couleur des yeux, de la peau et des cheveux de votre personnage.

Classe

La troisième étape dans la création de personnage, et peut-être la plus importante, concerne le choix de sa classe. Toutes les classes sont disponibles, quels que soient la race et le sexe du personnage.

Pour plus d'informations concernant telle ou telle classe, lisez le texte descriptif qui s'affiche sur l'écran de création de personnage.

Alignement

Choisissez l'alignement de votre personnage, ce qui correspond à son éthique et à son sens des valeurs.

Caractéristiques

Dans *NWN2*, les caractéristiques du personnage sont définies par un système de points à attribuer. Vous démarrez avec 8 dans chaque caractéristique. Vous disposez ensuite de 32 points à répartir pour les augmenter. Vous ne pouvez pas dépasser les 18 points pour une caractéristique, mais au cours du jeu, ce total pourra être amené à augmenter. Plus un score de caractéristique augmente, plus il devient onéreux à faire encore progresser, comme l'indique le tableau ci-après. Faire passer une caractéristique de 8 à 16, par exemple, coûte 10 points. Prenez garde à ne pas trop déséquilibrer votre personnage en lui attribuant un ou deux scores exceptionnels. Notez que les ajustements raciaux de caractéristiques sont effectués après l'attribution des points.

Caractéristiques		
Score de base	Coût	Coût total
8	0	0
9	1	1
10	1	2
11	1	3
12	1	4
13	1	5
14	1	6
15	2	8
16	2	10
17	3	13
18	3	16

Personnalité

Dans *Neverwinter Nights 2*, votre personnage peut choisir un Trait de personnalité, qui définit son passé au sein de son village natal, Port-Nuit. Etiez-vous humble fermier, membre de la milice locale, ou avez-vous passé vos jeunes années à jouer les trouble-fête ou les brutes ? Chaque Trait de personnalité s'accompagne d'un bonus spécial (et d'un malus) qui influe sur la réaction des citoyens de Port-Nuit envers vous.

Personnalisation supplémentaire

Après avoir peaufiné vos caractéristiques, vous pouvez opter pour un archétype. Les archétypes sont conçus pour les joueurs qui souhaitent plonger rapidement au cœur de l'action sans avoir à en passer par toutes les étapes de personnalisation requises quand on part de zéro. Un archétype est une présélection de compétences, dons et sorts correspondant à la classe choisie. Chaque classe a un archétype par défaut. C'est celui-ci qui est choisi quand vous cliquez sur le bouton "Recommander". Pour choisir vous-même les compétences, dons et sorts de votre personnage, cliquez sur le bouton "Personnaliser", en bas de la liste d'archétypes. Vous accéderez alors aux écrans suivants :

Compétences

A sa création, un personnage dispose d'un certain nombre de points à attribuer à ses compétences. Le total dépend de la classe du personnage, de son score d'Intelligence et de sa race. Les compétences dites "de classe" sont celles qui sont le mieux maîtrisées par vos condisciples. L'icône de votre classe est placée à côté de ces compétences (si, par exemple, vous avez choisi guerrier, l'icône en forme d'épée et de bouclier est située à côté de la compétence Concentration). Les compétences en rouge sont inaccessibles pour votre classe. Toutes les autres compétences sont dites "hors classe". Elles sont plus coûteuses à apprendre. Si vous cliquez sur le bouton "Recommander", le jeu se chargera automatiquement d'attribuer vos points de compétence. Si vous n'envisagez pas de régulièrement recourir à l'option "Recommander", le choix d'un archétype n'aura aucun effet au-delà de la création du personnage. Vous pouvez cliquer sur le bouton "Suivant" avant d'avoir dépensé tous vos points de compétence. Jusqu'à cinq points non attribués sont conservés. Pour plus d'informations, voir Compétences en 80. A chaque nouveau niveau, vous recevrez un lot de points de compétence. Le nombre de points reçus dépend de votre classe (voir Point de compétence sous le descriptif de votre classe, dans la section Manuel du joueur). Vous recevez également un bonus de points de compétence égal à votre bonus d'Intelligence. Au niveau 1 (c'est-à-dire quand vous créez votre personnage), ce montant est multiplié par quatre.

Dons

A sa création, votre personnage a au moins un don, voire plus en fonction de sa classe et de sa race. Les dons sont regroupés par catégories (Combat, Métamagie, Création d'objets, etc.). Cliquer sur une catégorie fait apparaître ou masque les dons de celle-ci. Pour sélectionner un don, cliquez sur la flèche. Cela le fait sortir de la liste des dons disponibles (ou l'y remplace si jamais vous changez d'avis). Si vous cliquez sur le bouton "Recommander", le jeu choisira les dons du personnage à votre place. Contrairement aux compétences, les dons doivent être choisis pour continuer. Ils ne sont pas stockés pour un usage ultérieur.

Domaines et écoles

Si vous avez choisi certaines classes de lanceur de sorts, il vous faut maintenant choisir un domaine ou une école de magie. Cela correspond au "secteur" dans lequel votre personnage excelle. Les magiciens peuvent être des généralistes, ou bien se spécialiser dans une école de magie, comme l'Illusion ou la Nécromancie. Les prêtres, quant à eux, ont accès à des domaines comme la Guerre, la Guérison ou le Feu. Choisir un domaine donne accès à des sorts supplémentaires et à des pouvoirs spécifiques. Chaque prêtre doit choisir deux domaines.

Choix des sorts

Magiciens, ensorceleurs et sorciers doivent choisir leur répertoire de sorts initial. Le processus est similaire à la sélection des dons, à ceci près que les sorts sont rangés par niveau de sorts. Sélectionnez vous-même les sorts souhaités, ou laissez le jeu choisir pour vous en cliquant sur "Recommandé".

Choix de familier ou de compagnon animal

Magiciens, ensorceleurs, druides et rôdeurs ont tous droit à un animal de compagnie spécial. Sélectionnez votre familier ou compagnon animal et donnez-lui un nom, ou cliquez sur Aléatoire pour générer un nom.

Nom et biographie

Dernière étape de la création de personnage : le choix du nom et du prénom. Si vous êtes à court d'inspiration, vous pouvez procéder à un choix aléatoire pour le nom, le prénom ou les deux. Quand vous en avez terminé, cliquez sur le bouton "Terminer".

Jouer

L'écran Action est la première chose que vous verrez en jouant à NWN2. L'essentiel de la surface de cet écran est occupé par la fenêtre de jeu, au centre de laquelle se trouve votre personnage. Sur les bords de l'écran s'affichent divers éléments d'interface [c'est ce que l'on appelle un affichage tête haute ou ATH]. Les éléments de l'écran Action sont décrits ci-après.



1. **Fenêtre de jeu.** L'écran Action est dominé par la fenêtre de jeu, qui affiche votre personnage et ce qui l'entoure. Nous aborderons plus loin la façon de naviguer au sein de la fenêtre de jeu.
2. **Personnage actif.** Le personnage actif est celui que vous contrôlez actuellement. Vous pouvez contrôler à tour de rôle votre personnage et ses compagnons.
3. **Mini-carte.** La mini-carte représente la zone autour de votre personnage, vue du dessus. La flèche centrale indique dans quelle direction le personnage actif est tourné. Le trapèze qui émane de la flèche indique l'angle de caméra actif. Les boutons + et – permettent de zoomer en avant et en arrière sur la mini-carte. Les points circulaires indiquent la position des lieux particuliers, personnages, objets, etc. Si l'un de ces points sort de la zone d'affichage de la mini-carte, une flèche située au bord de celle-ci indique la direction dudit point. Si vous placez le curseur au-dessus d'un point, un texte d'information s'affiche.
4. **Barre de mode.** La barre de mode sert à activer et désactiver divers états. Certains états (comme Attaque en puissance et Expertise du combat) sont mutuellement exclusifs. Certains modes ne sont disponibles que si le personnage possède le don ou la compétence associé(e).
5. **Fenêtre de chat.** La fenêtre de chat transparente affiche diverses informations de jeu (comme les dégâts que vous infligez et les jets d'attaque), ainsi que tout ce que votre personnage entend. En mode multijoueur, tout ce que disent les autres joueurs apparaît également dans cette fenêtre. Pour parler aux autres (taper un message), appuyez sur Entrée et saisissez votre message. Le dialogue avec les autres joueurs est abordé plus en détail dans la section Multijoueur.
6. **Barre de menu.** La barre de menu contient divers boutons qui activent plusieurs interfaces majeures .
 - **Personnage.** Ouvre l'écran Feuille de personnage du personnage actif.
 - **Inventaire.** Ouvre l'écran Inventaire du personnage actif.
 - **Journal.** Ouvre votre Journal.
 - **Livre de sorts.** Ouvre le Livre de sorts du personnage actif.
 - **Liste des joueurs.** Affiche la liste des joueurs connectés en mode multijoueur.
7. **Barre de raccourcis.** La barre de raccourcis permet d'activer rapidement les actions de votre choix : sorts, objets, pouvoirs de classe, etc. Pour insérer un raccourci dans la barre d'action, faites un glisser-déposer de l'action ou de l'objet dans un emplacement. Pour lancer une action de la barre de raccourcis, il suffit ensuite de cliquer sur le bouton ou d'appuyer sur la touche numérotée correspondante du clavier.
8. **Barre de groupe.** La barre de groupe est une liste de tous les membres du groupe. Chacun a son portrait ainsi que sa barre de vie. Cliquer sur un portrait a le même effet que cliquer sur le personnage dans la fenêtre de jeu. Vous pouvez notamment vous en servir pour lancer un sort sur un compagnon.
9. **Actions en attente.** La liste des actions en attente affiche l'action en cours et toutes les actions que vous avez ordonnées. Les actions seront accomplies dans l'ordre qui apparaît dans la liste. Quand vous donnez un nouvel ordre, il est placé en fin de liste. Certains ordres, comme les déplacements, annulent les ordres de la liste et sont accomplis immédiatement. Pour supprimer une action dans la liste, cliquez dessus.
10. **Cible sélectionnée.** Si vous avez sélectionné une cible, son portrait et sa barre de vie apparaissent à droite de la mini-carte. Cette cible est la cible par défaut de toutes les actions que vous entreprenez, y compris le lancement d'un sort.
11. **Menu Echap.** Pour sauvegarder votre progression, charger une partie ou régler les options de jeu.

Navigation dans le monde du jeu

Utilisez la souris pour déplacer le curseur à l'écran. En règle générale, un clic gauche déplace votre personnage ou exécute l'action par défaut, un clic droit ouvre le menu déroulant. Quand vous placez le curseur au-dessus d'un objet, sa nature change pour indiquer l'action par défaut qui sera entreprise par votre personnage si vous effectuez ensuite un clic gauche. Si, par exemple, vous placez le curseur au-dessus d'une créature hostile, l'icône de combat apparaît. Cela signifie que si vous cliquez gauche sur cette créature, votre personnage l'attaquera.

Faire un clic droit sur une créature ou un objet en fait votre cible. Quand vous sélectionnez une action (comme le lancement d'un sort), c'est votre cible actuelle qui en est la victime (ou le bénéficiaire). Pour désélectionner la cible actuelle, cliquez ailleurs. Si vous lancez une action sans avoir préalablement sélectionné de cible, le curseur change. Vous pouvez maintenant cliquer sur un objet ou une créature pour le ou la cibler. Vous pouvez par exemple cliquer droit sur un orque puis cliquer sur le raccourci du sort *Projectile magique* pour le lancer sur l'orque. Vous pouvez également cliquer d'abord sur *Projectile magique*, puis cliquer sur l'orque.

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

Actions et déplacements au clavier

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

Contrôle de la vue caméra

Dans *Neverwinter Nights 2*, les possibilités de la vue caméra permettent d'avoir une vue d'ensemble de l'action, ou bien de zoomer sur le personnage pour visualiser les détails. Le contrôle de la vue caméra s'opère comme suit :

Vues caméra

- **Vue centrée** : La caméra a une orientation fixe, et ne se déplace que si nécessaire, pour que le personnage reste au centre de l'écran. La vue centrée est la vue par défaut.
- **Vue subjective** : Dans ce mode, la caméra reste positionnée au-dessus de l'épaule du personnage actif, changeant de position et d'angle pour suivre les déplacements et pivotements du personnage.
- **Vue poursuite** : semblable à la vue centrée, si ce n'est que la caméra pivotera selon les déplacements de votre personnage.
- **Vue libre** : la caméra n'est pas verrouillée sur les personnages. Déplacer la souris en bordure d'écran fera défiler la vue. Appuyez sur la touche * [astérisque] du pavé numérique pour alterner les vues caméra.

Molette de la souris

- Pour faire pivoter la vue caméra sur son axe, maintenez la roulette de la souris enfoncée.
- Pour zoomer ou dézoomer, faites tourner la roulette dans un sens ou dans l'autre.

Commandes clavier de la vue caméra	
Touche	Action
Rotation caméra gauche	flèche gauche
Rotation caméra droite	flèche droite
Zoom avant	flèche haut
Zoom arrière	flèche bas
Pivotement caméra haut	Page haut
Pivotement caméra bas	Page bas
Alterner vue caméra	*(pavé numérique)

GUIDE DE L'INTERFACE

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

Feuille de personnage

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

Infos

Cet onglet contient les informations essentielles : race du personnage, classe, niveau, aptitudes, alignement, sauvegardes, expérience requise pour accéder au niveau suivant, classe d'armure, points de vie.

En bas de cet onglet figurent le bonus d'attaque et les dégâts infligés par les armes équipées, la résistance à la magie et le risque d'échec des sorts profanes. Utilisez la barre de défilement, dans la partie inférieure de l'onglet pour examiner l'intégralité de l'onglet.

Compétences

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

Dons

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

Comportement

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

Inventaire

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

La section supérieure affiche diverses informations relatives au personnage et à son matériel. La "figurine" indique les objets portés dans chaque emplacement. Sont également présentes diverses infos importantes, notamment les points de vie, la classe d'armure, l'or et le poids des objets transportés. Remarquez qu'en cas de surcharge (la charge maximale est fonction de la Force du personnage), le personnage est considéré comme encombré, ce qui réduit sa capacité de déplacement.

Pour vous équiper d'un objet, il suffit de le faire glisser du sac, en bas, jusqu'à l'emplacement approprié, ou tout simplement d'effectuer un double-clic sur l'objet dans le sac à dos. En maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé ou en effectuant un clic droit sur un objet, vous accédez à un menu déroulant qui permet de l'examiner ou de le lâcher. Le menu déroulant vous permet en outre d'équiper les objets, de les consommer, le cas échéant, ou de les utiliser d'une façon ou d'une autre.

Sorts

Pour accéder à l'écran Sorts, appuyez sur la touche B. Celui-ci est divisé entre les Sorts connus et les Sorts mémorisés. Les sorts mémorisés sont ceux que votre personnage pourra lancer après s'être reposé. Les sorts connus, quant à eux, ne sont pas les sorts mémorisés, mais ceux que vous *pouvez* mémoriser. Magiciens, prêtres, druides, paladins et rôdeurs doivent préparer leurs sorts à l'avance pour pouvoir les lancer (il faut donc apprendre les "sorts mémorisés"), ce qui n'est pas le cas des bardes, sorciers et ensorceleurs. Pour lancer un sort, ces trois classes piochent directement dans la liste des Sorts connus, et n'ont pas recours à celle des Sorts mémorisés. Pour préparer un sort, commencez pas sélectionner une classe de lanceur de sorts à l'aide des icônes présentes dans la partie supérieure du Livre de sorts. Une fois la classe sélectionnée, choisissez le niveau de sort à l'aide des bulles numérotées situées sous les icônes des classes. Si vous avez un don de métamagie, vous verrez apparaître une ou plusieurs listes spéciales de sorts qui peuvent être mémorisés à ce niveau de sort pour bénéficier des avantages du don de métamagie. Si, par exemple, vous avez le don Extension de durée, votre liste de sorts de niveau 2 s'accompagnera d'une liste des sorts de niveau 1 dont la durée peut être étendue via ce don. Cliquez sur un sort pour en prévoir la mémorisation. Pour vider un emplacement de mémorisation occupé, cliquez dessus.

La partie Sorts mémorisés de votre Livre de sorts vous indique combien de sorts de chaque niveau vous pouvez préparer. Si, par exemple, il y a deux emplacements sous le niveau 4, cela signifie que votre personnage peut mémoriser deux sorts du niveau 4. Chaque sort mémorisé peut être lancé une fois, mais rien ne vous empêche de mémoriser le même sort plusieurs fois. Si votre personnage est multiclassé et a accès aux sorts de plusieurs classes, répétez l'opération pour chaque classe préparant ses sorts à l'avance. Rappelez-vous que les Sorts mémorisés ne pourront être lancés qu'après une période de repos. Pour vous reposer, appuyez sur la touche R.

Sorts rapides

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

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

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

Journal

Le Journal contient des informations sur les quêtes en cours, et sert d'archive pour les événements passés qui ont jalonné vos aventures. L'onglet Quêtes répertorie toutes les quêtes en cours. L'onglet Terminé, quant à lui, détaille les événements et quêtes appartenant au passé (quêtes réussies mais aussi échecs). Vous pouvez cliquer sur le bouton de tri pour réarranger vos quêtes.

Menu Echap

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

- **Reprendre la partie.** Reprenez la partie et fermez le menu Echap.
- **Sauvegarder.** Sauvegardez votre progression. Les parties sauvegardées sont enregistrées dans le répertoire "Mes documents\Neverwinter Nights 2\saves".
- **Charger.** Cette option est utile si vous avez commis une erreur et souhaitez revenir à une sauvegarde antérieure.
- **Exporter personnage.** Sauvegardez votre personnage pour l'utiliser dans un autre module. Les personnages exportés sont enregistrés dans le répertoire Mes documents\Neverwinter Nights 2\localvault.
- **Options de jeu.** Réglez les paramètres audio et vidéo ainsi que les options de caméra et de jouabilité, dont la difficulté du jeu. Si votre ordinateur peine à faire tourner NWN2 de façon fluide, tentez de modifier les paramètres vidéo depuis ce menu.
- **Menu principal.** Quitter la partie en cours et revenir au menu principal de NWN2.
- **Retourner sous Windows.**

Interactions communes

Au fil de *Neverwinter Nights 2*, vous rencontrerez d'innombrables éléments de jeu avec lesquels vous pourrez interagir. Cliquer sur un objet fait accomplir à votre personnage l'action par défaut associée. Vous pouvez faire un clic droit+Maj (ou cliquer droit et maintenir le bouton de la souris enfoncé) sur tout objet de ce type pour accéder à un menu déroulant contextuel, qui vous indiquera quelles actions vous pouvez entreprendre. Parmi les éléments de jeu avec lesquels vous pourrez interagir, citons :

Ennemis

Les créatures hostiles virent au rouge quand vous placez le curseur sur elles. En outre, le curseur prend la forme de l'icône d'attaque. Pour attaquer la créature, il suffit de cliquer dessus (l'action par défaut, indiquée par le curseur en forme d'épée). Vous pouvez estimer la difficulté d'un ennemi en l'examinant : faites Maj+clic droit dessus pour ouvrir le menu déroulant, puis choisissez l'option "Examiner" . Examiner vos ennemis pourra parfois vous renseigner sur les moyens les plus sûrs de les vaincre.

Amis

Quand vous placez le curseur sur une créature non hostile, celle-ci apparaît en bleu (ou en vert, si elle est dans votre groupe), et le curseur prend la forme de l'icône de conversation. Parler aux autres personnages est essentiel dans *Neverwinter Nights 2* : tous les problèmes ne se résolvent pas à coups d'épée ou de pouvoirs magiques. Parfois, certains personnages initient le dialogue avec vous, le reste du temps, c'est à vous d'engager la conversation. Si le curseur est une bulle de dialogue quand il est placé au-dessus d'un personnage, vous pouvez cliquer sur celui-ci pour lui parler.

Certains ont peu de choses à dire ; leur réplique apparaît alors au-dessus de leur tête. D'autres se lancent dans un dialogue plus détaillé. Vos questions et réponses apparaissent alors au sein d'une liste. Pour choisir une réponse, cliquez dessus ou appuyez sur le numéro correspondant. Si un terme apparaît entre crochets (par exemple "[Bluff]") devant une réponse possible, cela signifie que cette option engendre une action (et possiblement un test de compétence). Divers attributs du personnage (race, classe, sexe) engendrent des possibilités de dialogue spécifiques auprès de certains personnages. Sous certaines conditions, une créature initialement non hostile peut le devenir ; elle se comporte alors en ennemi.

Marchands

Parler à certaines créatures ou certains individus amicaux ouvre un écran de transaction, qui vous permet d'effectuer des achats. Acheter un objet ressemble beaucoup à l'utilisation d'un contenant. En haut de la fenêtre de transaction, vous trouverez des icônes pour les armures, armes, potions, objets magiques et objets divers. Cliquer sur une icône fait apparaître les objets de cette catégorie dans un quadrillage. Pour acheter un objet, faites un double-clic dessus dans l'inventaire du marchand. Une boîte de dialogue s'affiche alors, vous demandant si vous souhaitez bien acheter cet objet. Si vous acceptez et que vous avez assez d'argent, l'échange s'effectue, et l'objet est placé dans votre inventaire. Pour vendre un objet se trouvant dans votre inventaire, faites un double-clic dessus.

Objets

Pour placer un objet ou une arme dans votre barre de raccourcis, faites-le glisser (depuis votre inventaire, par exemple) jusqu'à un emplacement de ladite barre. Les objets placés dans la barre de raccourcis peuvent être sélectionnés et utilisés directement depuis celle-ci. Cliquez sur un objet de la barre de raccourcis pour vous en équiper (s'il s'agit d'une arme) ou l'utiliser (si c'est un objet utilisable). Certains objets, comme les gemmes et les flèches, peuvent s'empiler. Pour empiler des objets, faites glisser des objets similaires les uns sur les autres. La quantité maximale d'empilement est fonction des objets. Pour diviser une pile, faites Maj+clic droit sur la pile. Cela ouvre un menu déroulant. Sélectionnez l'option "Séparer" puis tapez le nombre d'objets que vous souhaitez placer dans la deuxième pile.

Contenants

Les contenants fonctionnent de façon similaire à l'inventaire. Pour accéder au contenu d'un contenant, il suffit de cliquer dessus. Votre inventaire s'ouvre également. Pour faire passer un objet d'un contenant à l'inventaire de votre personnage, faites glisser l'objet de l'un à l'autre. Les contenants verrouillés peuvent être crochétés, défoncés ou ouverts à l'aide d'un sort. Faites Maj+clic sur un contenant pour accéder au menu déroulant associé, puis choisissez l'action que vous voulez entreprendre.

Portes

Si vous avez la clé correspondante, vous pouvez déverrouiller une porte. Dans le cas contraire, vous pouvez tenter de la crocheter, de la défoncez ou de l'ouvrir par un moyen magique. Certaines portes ne s'ouvriront que sous certaines conditions spécifiques ; pour venir à bout de ce genre d'obstacle, la solution se trouve généralement quelque part, dans le monde du jeu.

Désamorcer un piège

Avant de désamorcer un piège, il faut le détecter. Quand un personnage n'est pas en mode "Recherche active", que l'on peut activer via la barre de mode, ses tests de Fouille permettant de repérer les pièges s'effectuent à la moitié du bonus de compétence. En mode Recherche active, la vitesse de déplacement est réduite, mais le personnage effectue les tests de Fouille au maximum de sa compétence.

MULTIJOUEUR

Outre la campagne solo trépidante de *Neverwinter Nights 2*, vous avez la possibilité de jouer en ligne avec d'autres joueurs du monde entier. *Neverwinter Nights 2* vous permet de jouer en ligne, soit dans un monde que l'un d'eux aura créé, soit dans le vôtre. Le jeu est en effet livré avec un éditeur complet permettant de créer un monde que leurs créateurs pourront explorer et faire explorer aux autres joueurs. Cet éditeur est le même que celui qui nous a permis de créer le jeu. Cela signifie que vous avez tous les pouvoirs ! Pour jouer à la version multijoueur de *Neverwinter Nights 2*, vous devez disposer d'une connexion vous reliant aux autres joueurs, que ce soit via Internet ou un réseau local (LAN). Vous pouvez héberger un serveur qui permettra aux autres joueurs de venir vous rejoindre dans vos aventures, ou vous connecter à une partie hébergée par autrui. La campagne officielle peut être jouée par un maximum de trois autres joueurs. Pour en savoir plus sur la communauté en ligne, les parties multijoueur et la création de mondes pour NWN2, visitez le site www.obsidianent.com et cliquez sur le logo NWN2. Si vous utilisez un routeur ou un pare-feu, vous aurez peut-être à modifier certains paramètres afin de pouvoir héberger une session de NWN2. Si vous avez des problèmes pour paramétrer votre système afin de jouer à NWN2 en mode multijoueur, vous trouverez l'aide nécessaire en ligne.

Profil joueur

La première fois que vous jouerez en ligne, il vous sera demandé de créer un profil joueur. Le profil joueur permet à *Neverwinter Nights 2* de distinguer chaque joueur, et vous donne accès à des rubriques spéciales sur le site de la communauté des joueurs de *Neverwinter Nights 2* (www.nwn2.com). Si vous avez déjà créé un profil joueur, soit via le jeu, soit sur le site de la communauté de *Neverwinter Nights 2*, ou encore si vous avez déjà un profil joueur datant de NWN1, entrez votre nom de joueur et votre mot de passe pour continuer. Si vous n'avez pas encore créé de profil, cliquez sur le bouton Compte et choisissez un nom de joueur et un mot de passe.

Rejoindre une partie multijoueur

Si vous souhaitez simplement rallier une partie existante, cliquez sur "Multijoueur" dans le menu principal puis choisissez l'option "Rejoindre". Cela fait apparaître une liste des parties NWN2 disponibles. Si vous jouez sans connexion Internet, le jeu peut alors se mettre en pause pendant un instant.

Pour rejoindre une partie en réseau local, cliquez sur "Réseau local (LAN)" dans le menu Multijoueur. Votre ordinateur recherchera alors les parties disponibles sur le réseau local au lieu de chercher sur Internet. Vous pouvez utiliser les filtres situés en haut de la page recensant les parties. Il suffit de cliquer sur le nom du filtre voulu. Vous pouvez également activer les "Types" pour afficher les parties d'un certain type. Cliquez sur la partie que vous souhaitez rejoindre, puis sur le bouton "Connexion". Le bouton "Connexion directe" permet quant à lui de se connecter à un ordinateur donné en tapant son adresse IP.

Astuce NWN2

L'ordinateur hôte est souvent appelé serveur (le terme de serveur pouvant également se rapporter au logiciel qui fait tourner la machine hôte). Les ordinateurs qui se connectent au serveur sont appelés clients.

Joueur contre joueur

Le paramétrage du mode Joueur contre Joueur (JcJ) d'une partie définit les conditions selon lesquelles les joueurs peuvent s'attaquer les uns les autres. *Neverwinter Nights 2* dispose de trois niveaux de joueur contre joueur : Pas de JcJ, JcJ groupe et JcJ total. Si vous choisissez Pas de JcJ, les joueurs ne peuvent pas s'attaquer entre eux. Le mode JcJ groupe permet d'attaquer les autres joueurs tant qu'ils ne sont pas dans votre groupe, auquel cas vous ne pouvez rien leur faire. Le mode JcJ total, quant à lui, vous permet d'attaquer les autres joueurs en toute circonstance, sauf dans les zones où le JcJ est bloqué (par exemple dans les magasins). Les sorts de zone blessent tous les joueurs situés dans la zone d'effet. L'hôte d'un module en mode JcJ détermine le niveau maximum de conflit JcJ dans l'écran des options. Si le serveur a choisi l'option JcJ total, il peut malgré tout définir des zones du module dans lesquelles le JcJ est en mode JcJ de groupe, voir en Pas de JcJ. Mais si le serveur est en mode Pas de JcJ, cela concerne toutes les zones du module.

Personnages locaux et serveur

Il y a deux types de personnage dans *Neverwinter Nights 2* : personnage local et serveur. Un personnage local est enregistré dans votre ordinateur. Un personnage local peut servir sur plusieurs serveurs de jeu, dans le jeu solo, ou dans des parties multijoueur que vous hébergez. Dans les faits, vous récupérez vos personnages locaux quand vous cessez de jouer. Les personnages serveur, quant à eux, sont stockés sur le serveur de jeu que vous rejoignez. Vous n'aurez accès à un tel personnage que lorsque vous vous connecterez à ce serveur. Dans les faits, vous laissez donc ce personnage sur la machine de la personne qui héberge la partie. Ce système est recommandé pour les gens qui jouent régulièrement ensemble, en tant que groupe d'aventuriers défini. Le serveur lui-même peut être paramétré de façon à

accepter les personnages locaux ou serveur. Quand vous vous connectez à un serveur, il vous sera spécifié quel type de personnage est accepté. Si vous vous connectez à un serveur qui n'accepte que les personnages serveur, vous pouvez créer un personnage sur ce serveur en cliquant sur le bouton "Nouveau personnage" dans la page qui liste les personnages.

Choisir un personnage

Une fois que vous avez rallié une partie, la page de sélection de personnage apparaît. Sur la gauche se trouve alors la liste des personnages disponibles. Choisissez-en un et cliquez sur le bouton "Démarrer la partie" pour commencer. Parfois, certains personnages sont indisponibles, car ils ne sont pas autorisés à jouer sur le serveur concerné. Les restrictions possibles peuvent concerner le niveau ou la classe de personnage. Il peut également s'agir d'un serveur qui n'accepte que les personnages serveur.

Faire migrer un personnage d'une partie à une autre

Neverwinter Nights 2 ne fait pas de distinction entre personnage du mode solo et du mode multijoueur. Vous pouvez jouer le même personnage dans les deux modes. L'option "Exporter personnage" permet de créer une copie du personnage local. Si vous revenez au menu principal et rejoignez une partie multijoueur, vous pourrez choisir ce personnage. Si vous chargez la partie originale dont est issu ce personnage, vous continuerez à jouer là où vous en étiez avec le personnage enregistré dans la partie.

Former un groupe

Pour former un groupe dans une partie multijoueur, vous devez inviter un joueur à se joindre à vous, et ce joueur doit accepter. Pour inviter un joueur à rejoindre votre groupe, utilisez l'option "Inviter dans le groupe". Ouvrez le menu déroulant associé à ce joueur (clic droit et maintenez le bouton enfoncé), sélectionnez "Inviter dans le groupe". L'autre joueur reçoit alors un message stipulant que vous l'invitez à rejoindre votre groupe. S'il accepte, il rejoint votre groupe. Les membres d'un groupe partagent les PX et ne peuvent s'attaquer mutuellement dans les zones JcJ groupe. Les membres d'un groupe peuvent faire une quête ensemble, et peuvent converser via le mode Discussion de groupe (voir ci-après). Dans la campagne officielle, tous les membres d'un groupe doivent être ensemble lors de la transition vers une nouvelle zone pour pouvoir s'y rendre.

Communication

Neverwinter Nights 2 fournit quatre façons principales de communiquer avec les autres joueurs. Les phrases dites à haute voix sont entendues par les joueurs proches. Les cris sont entendus par tous les joueurs du serveur, mais on peut également chuchoter à un joueur spécifique, ou converser via le canal de groupe.

Commandes de communication			
Type de communication	Interlocuteur(s)	Syntaxe	Exemple (ce que vous tapez)
Parler	Proximité	<phrase>	Salut !
Crier	Tous	/s <phrase>	/s Salut à tous !
Chuchoter	Un joueur	/w <joueur> <phrase>	/w miale Salut, Miale !
Crier groupe	Membres du groupe	/p <phrase>	/p Salut les amis !

Héberger un serveur de jeu

Si vous hébergez un serveur de jeu, vous exercez un contrôle total sur qui a le droit de jouer. Vous pouvez jouer le rôle de modérateur en éjectant (de la partie en cours) ou en bannissant (de façon permanente) tel ou tel joueur. Pour héberger une partie, choisissez "Multijoueur" dans le menu principal, puis démarrez une nouvelle partie ou chargez une partie existante. L'une ou l'autre action lance un serveur de jeu avec le module ou la sauvegarde, et d'autres joueurs pourront se joindre à vous tant que vous serez vous aussi en train de jouer. De nombreuses options vous permettent de paramétrer une partie de NWN2. Vous pouvez ainsi décider du nombre de joueurs maximum, autoriser ou non les personnages locaux ou serveur, choisir les options JcJ, et doter ou non la partie d'un mot de passe.

Créer un monde

Pour créer vos propres modules, quêtes ou zones, il vous faut recourir à l'éditeur fourni avec *Neverwinter Nights 2*. Vous trouverez en ligne les dernières informations et divers conseils sur la façon de créer un monde, afin de vous y amuser et d'y inviter vos amis.

Manuel des joueurs

Neverwinter Nights 2 est basé sur les règles 3.5 du jeu de rôles Dungeons & Dragons®. Vous créez et incarnez un personnage de dimensions épiques. Vous sillonnerez des univers fantastiques et vous impliquerez dans des aventures héroïques. C'est à vous qu'il revient de choisir comment votre avatar se comportera : vous identifierez-vous à lui ou créerez-vous l'antithèse de votre personnalité ? En outre, vous pourrez rencontrer d'autres aventuriers en ligne, des joueurs de tous horizons qui vous accompagneront dans vos quêtes ou, qui sait, vous livreront bataille. Libre à vous d'adopter le style de jeu qui vous convient. Les règles Dungeons & Dragons® 3.5 ont été conçues avec soin pour faciliter vos voyages, et *Neverwinter Nights 2* exploite au mieux leur souplesse d'utilisation.

Races

Le monde de Faerûn abrite une grande variété de races, chacune définie par des talents et caractéristiques propres. Votre race détermine à la fois votre apparence et vos dispositions naturelles. Votre choix de race ne vous interdira pas d'emprunter tous les méandres du jeu, mais il influencera sans aucun doute votre expérience ludique. Chacune des races est brièvement décrite ci-dessous. Consultez la rubrique d'informations lors du processus de création de votre personnage pour en apprendre plus sur les avantages, malus et pouvoirs spéciaux dont bénéficie chaque race.

Certaines races sont plus puissantes que d'autres, eu égard à leurs bonus raciaux et autres pouvoirs spécifiques. Ces races sont donc frappées d'un ajustement de niveau, ce qui signifie qu'elles progresseront plus lentement dans le jeu. Plus l'ajustement de niveau d'une race est élevé, plus ses membres progresseront péniblement. Les races assorties d'un ajustement de niveau sont à déconseiller aux débutants.

Humains

Parmi les races dominantes, les humains sont ceux qui jouissent des plus grandes facultés d'adaptation. Renouvellement rapide des générations et penchant pour les migrations et la conquête ont conduit à une grande diversité physique. La couleur de peau varie du très sombre au très clair, la pigmentation des cheveux du blond au noir, et la pilosité du visage (pour les hommes) du clairsemé au très fourni. Les humains suivent des modes vestimentaires très diverses, parfois farfelues, et rivalisent d'originalité en ce qui concerne la coiffure, la tenue, les tatouages, etc. Il n'existe aucune sous-race humaine.

Classe de prédilection : aucune. Les humains peuvent aisément embrasser diverses carrières.

Aptitudes spéciales : rapidité d'apprentissage (un don supplémentaire), grande compétence (points de compétence supplémentaires).

Qui peut incarner un humain ? Les humains ne présentent aucune lacune particulière, et leur don et points de compétence supplémentaires ouvrent un large éventail de possibilités. Les humains constituent un excellent choix pour les joueurs novices.

Planaires

Outre leur comportement, l'apparence étrange des planaires, des hybrides humains mâtinés de sang extraplanaire (céleste ou infernal), suscite bien souvent l'incompréhension ou la crainte. Qui peut incarner un planaire ? Les aasimars, d'essence céleste, se prêtent admirablement aux classes de prêtre ou de paladin. Les tieffelins, rejetons hybrides des Enfers, sont taillés pour incarner des roublards ou des sorciers.

Aasimars

Un humain de lignée céleste, un aasimar est d'ordinaire d'alignement bon et confronte le mal partout où il se trouve. Certains affichent une caractéristique physique mineure suggérant leur ascendance, comme des cheveux argentés, des yeux dorés ou un regard particulièrement intense. Ceux qui descendent d'un séide céleste d'une divinité de Faerûn présentent souvent une marque de naissance qui prend la forme du symbole sacré du dieu en question ou de quelque autre symbole de cette foi.

Modificateurs de caractéristique : +2 en Sag, +2 en Cha.

Classe de prédilection : paladin.

Aptitudes spéciales : Vision dans le noir, compétence de prédilection (Détection), compétence de prédilection (Perception auditive), sort racial (*Lumière*), résistance céleste.

Ajustement de niveau : +1. Les aasimars progressent lentement.

Tieffelins

A l'instar des aasimars, les tieffelins sont en partie humains, mais c'est du sang infernal, et non céleste, qui coule dans leurs veines. Comme ils descendent d'extérieurs maléfiques, ceux qui connaissent leur histoire prennent les tieffelins pour des êtres mauvais et indignes de confiance. Certains tieffelins affichent des caractéristiques physiques mineures trahissant leur ascendance, comme des dents pointues, des yeux rouges, de petites cornes, une odeur de soufre, des pieds fourchus ou une simple aura de mal surnaturelle. Ceux qui descendent de quelque séide infernal d'une divinité présentent souvent une marque de naissance correspondant au symbole impie du dieu en question, voire quelque autre trait propre à sa foi maléfique.

Modificateurs de caractéristique : +2 en Dex, +2 en Int, -2 en Cha.

Classe de prédilection : roublard.

Aptitudes spéciales : Vision dans le noir, compétence de prédilection (Bluff), compétence de prédilection (Discretion), sort racial (*Ténèbres*), résistance infernale.

Ajustement de niveau : +1. Les tieffelins progressent lentement.

Remarque D&D®
En général, les aptitudes raciales évoquées dans NWN2 correspondent aux aptitudes raciales telles que conçues dans Dungeons & Dragons®. Néanmoins, certaines de ces facultés (comme les pouvoirs magiques spécifiques) s'inscrivent difficilement dans un contexte de jeu de rôles virtuel. Le cas échéant, un avantage racial de portée équivalente y a été substitué.

Elfes

Les elfes sont réputés pour leurs arts subtils et leur puissance magique, mais lorsque le danger menace, ils démontrent de redoutables aptitudes martiales et une grande maîtrise tactique. Ils peuvent vivre au-delà de 700 ans et, selon les normes humaines, il est presque aussi long et ardu de gagner leur confiance que d'apaiser leur rancune. Leur silhouette est mince et leur taille oscille entre 1,50 et 1,80 mètre. Imberbes et glabres, ils affectionnent les vêtements confortables, et chacun de leurs gestes est emprunt d'une grâce ineffable. La plupart des autres races les trouvent d'une beauté envoûtante.

Aptitudes spéciales (toutes sous-races confondues) : immunité contre les sorts et effets magiques de sommeil, résistance aux enchantements, aptitudes martiales supplémentaires (épée longue, rapière, arc court, arc long), compétence de prédilection (Perception auditive), compétence de prédilection (Fouille), compétence de prédilection (Détection), Sens surdéveloppés, Vision nocturne.

Qui peut incarner un elfe ? La plupart des elfes ont des dispositions innées pour les carrières de magicien ou d'ensorceleur. Leur habileté au maniement de certaines épées fait des elfes, y compris leurs mages, de redoutables combattants à l'arme à la main. Les elfes des bois produisent d'excellents guerriers, rôdeurs et barbares.

Elfes de la lune

Les elfes de la lune constituent la sous-race elfique la plus répandue à travers la Côte des épées. Leur carnation tourne au très pâle, leurs cheveux sont sombres et leurs yeux d'un vert profond. Ils rassemblent les elfes les plus tolérants à l'égard de la civilisation humaine. La plupart des demi-elfes comptent ainsi des elfes de la lune parmi leurs ancêtres.

Modificateurs de caractéristique : +2 en Dex, -2 en Con.

Classe de prédilection : magicien.

Elfes noirs (Drows)

Descendants des elfes à la peau noire connus sous le nom d'Ilythiiri, les drows furent maudits et contraints par les dieux elfes bons d'adopter leur apparence actuelle en châtiment pour avoir emprunté la voie maléfique et corruptrice de la déesse Lolth. Aussi appelés elfes noirs, les drows affichent une peau noire, qui n'est pas sans rappeler l'obsidienne polie, et des cheveux blancs ou jaune pâle.

Modificateurs de caractéristique : +2 en Dex, +2 en Int, +2 en Cha, -2 en Con.

Classe de prédilection : magicien.

Aptitudes spéciales : sort racial (*Ténèbres*), sort racial (*Détection de l'invisibilité*), Vulnérabilité à la lumière, Vision dans le noir, résistance à la magie. Ces aptitudes s'ajoutent aux aptitudes raciales communes à tous les elfes.

Ajustement de niveau : +2. Les drows progressent très lentement.

Elfes du soleil

Comme la plupart vivent à Eternelle-rencontre, là où seuls les elfes peuvent se rendre, les elfes du soleil sont plus rares que les elfes de la lune à Faerûn. Aussi appelés les elfes d'or, ils ont une peau couleur bronze, les cheveux blond doré, cuivre ou noirs, et les yeux verts ou dorés. Ce sont les elfes les plus civilisés et altiers, qui préfèrent vivre à l'écart des humains et des autres races.

Modificateurs de caractéristique : +2 en Int, -2 en Con.

Classe de prédilection : magicien.

Elfes des bois

Les elfes des bois sont solitaires, moins cependant que les farouches elfes sauvages. Ils sont plus forts que la plupart des elfes et produisent des guerriers compétents, mais font de piètres magiciens. Ils sont particulièrement à l'aise en milieu naturel.

Modificateurs de caractéristique : +2 en For, +2 en Dex, -2 en Con, -2 en Int.

Classe de prédilection : rôdeur.

Nains

Les nains s'illustrent par leur compétence martiale, leur faculté à résister aux attaques magiques et physiques, leur acharnement au travail et la quantité de bière qu'ils sont capables d'ingurgiter. Dotés d'un médiocre sens de l'humour et naturellement méfiants à l'égard des étrangers, ils se montrent généreux envers quiconque a su gagner leur confiance. Hauts de 1,20 mètre à 1,30 mètre, ils sont puissamment charpentés et presque aussi larges que hauts. Leur peau varie du teint bronzé au brun clair et leurs cheveux sont noirs, gris ou bruns. Les hommes accordent une grande importance à leur barbe.

Tous les nains possèdent les traits suivants :

Classe de prédilection : guerrier.

Aptitudes spéciales (toutes sous-races confondues) : Connaissance de la pierre, Vision dans le noir, résistance aux poisons, résistance à la magie, bonus à l'attaque contre les orques, bonus à l'attaque contre les goblinoïdes, bonus à la défense contre les géants, compétence de prédilection (Savoir), arme familière (hache de guerre naine).

Qui peut incarner un nain ? En raison de leur robustesse légendaire, les nains comptent d'excellents guerriers. Ils peuvent embrasser la

plupart des classes avec une égale aisance et sont donc un excellent choix pour les joueurs novices.

Nains d'écu

Les nains d'écu rassemblent les survivants des illustres empires nains de jadis, qui sombrèrent dans d'interminables guerres face aux races goblinoides.

Modificateurs de caractéristique : +2 en Con, -2 en Cha.

Nains d'or

Contrairement aux nains d'écu, les nains d'or conservèrent leur vaste royaume de la Grande faille et ne connurent pas de déclin suite aux guerres terribles menées contre de maléfiques humanoïdes. Même s'ils pratiquaient quelque magie, ils n'eurent jamais le travers qui provoqua la chute de nations humaines. Confiants et à l'abri dans leurs demeures reculées, les nains d'or gagnèrent la réputation d'être fiers et hautains. Depuis la Bénédiction du tonnerre, nombre de jeunes nains d'or ont quitté la Grande faille et explorent le reste de Faerûn. Les peuples des autres terres ont appris que si les nains d'or sont distants et méfiants, ils sont généralement de bons guerriers et de sagaces négociants.

Modificateurs de caractéristique : +2 en Con, -2 en Dex.

Nains gris (duergars)

Après des générations de cruel asservissement par de sinistres créatures nommées flagelleurs mentaux, les duergars se soulevèrent et regagnèrent leur liberté. Ils constituèrent alors une nouvelle sous-race naine dotée de pouvoirs mentaux limités.

Les duergars dans leur ensemble sont malveillants, mais certains tourment le dos aux leurs et partent en quête d'une vie différente.

Modificateurs de caractéristique : +2 en Con, -2 en Cha.

Aptitudes spéciales : compétence de prédilection supérieure (Déplacement silencieux), compétence de prédilection (Savoir), compétence de prédilection mineure (Perception auditive), arme familière (hache de guerre naine), sort racial (*Agrandissement*), sort racial (*Invisibilité*), Vulnérabilité à la lumière. Ces aptitudes s'ajoutent aux aptitudes raciales communes à tous les nains.

Ajustement de niveau : +1. les duergars progressent lentement.

Gnomes

Les gnomes sont très recherchés en tant qu'alchimistes, inventeurs ou techniciens, même si la plupart préfèrent mener une existence confortable auprès des leurs. Ils adorent les animaux, les pierres précieuses et les plaisanteries, avec une préférence pour les farces. Ils aiment se faire leur propre expérience de la vie et essaient toujours de construire de nouvelles choses. Les gnomes culminent à environ un mètre et vivent de 350 à 500 ans.

Tous les gnomes possèdent les traits suivants :

Classe de prédilection : barde.

Aptitudes spéciales (toutes sous-races confondues) : petite taille, résistance aux illusions, bonus à l'attaque contre les reptiles, bonus à l'attaque contre les goblinoides, bonus à la défense contre les géants, compétence de prédilection (Perception auditive), compétence de prédilection (Artisanat – alchimie), Ecole renforcée (Illusion), Vision dans le noir.

Qui peut incarner un gnome ? De petite stature, les gnomes n'infligent guère de dégâts. Ils se destinent plus idéalement aux classes de mages ou aux classes de soutien. Ils sont à déconseiller aux joueurs novices.

Gnomes des roches

Les gnomes des roches constituent la sous-race gnomique la plus commune des Royaumes, à tel point que lorsque l'on fait référence à un "gnome", il s'agit presque toujours d'un gnome des roches. La couleur de leur peau varie du bronzé au teint d'écorce, leurs cheveux sont clairs et leurs yeux tendent souvent vers le bleu. Les gnomes affectionnent en général les couleurs terreuses mais rivalisent d'ingéniosité pour orner leurs vêtements. Chez les hommes, la barbe courte et bien taillée a la préférence de la plupart.

Modificateurs de caractéristique : +2 en Con, -2 en For.

Gnomes des profondeurs (svirfneblins)

Retranchés dans les profondeurs de l'Outreterre se trouvent les svirfnebelins, ou gnomes des profondeurs. Solitaires, méfiants et n'appréciant guère les intrusions dans leurs cavernes, les gnomes des profondeurs ne partagent pas le sens de l'humour et l'ouverture d'esprit de leurs cousins de la surface. Les gnomes des profondeurs constituent certainement le peuple le plus discret et fuyant qui soit. Des siècles de survie dans l'Outreterre ont valu à cette race un incroyable don pour la discrétion.

Modificateurs de caractéristique : +2 en Dex, +2 en Sag, -2 en For, -4 en Cha.

Aptitudes spéciales : compétence de prédilection (Discrétion), compétence de prédilection (Art de la magie), sort racial (*Cécité*), sort racial (*Bouclier entropique*), sort racial (*Invisibilité*), détection de l'invisibilité, +2 aux jets de sauvegarde, défense évasive (bonus d'esquive de +4 à la CA contre toutes les créatures), résistance à la magie.

Ajustement de niveau : +3. Les gnomes des profondeurs progressent extrêmement lentement.

Halfelins

Les halfelins sont des survivants-nés, malins et pleins de ressources. D'une curiosité presque malade, ils font preuve d'une audace qui passerait pour de la témérité chez la plupart des autres races. Parfois attirés par les richesses, ils ont plus tendance à les dilapider qu'à les amasser. Ils ont le teint rougeaud, les cheveux noirs et raides ainsi que des yeux noisette ou noirs. Les hommes se laissent souvent pousser les favoris, mais rarement la barbe ou la moustache. Les halfelins préfèrent les habits pratiques, une chemise agréable à porter plutôt qu'un lourd bijou. Hauts d'un peu moins d'un mètre, ils atteignent fréquemment les 150 ans.

Tous les halfelins possèdent les traits suivants :

Modificateurs de caractéristique : +2 en Dex, -2 en For.

Classe de prédilection : roublard.

Aptitudes spéciales : petite taille, compétence de prédilection (Déplacement silencieux), compétence de prédilection (Perception auditive), brave, visée infaillible.

Qui peut incarner un halfelin ? De petite stature, les halfelins n'infligent guère de dégâts. Ils se destinent plus idéalement aux classes de mages ou aux classes de soutien. Ils font d'excellents roublards. Ils sont à déconseiller aux joueurs novices.

Halfelins pieds-légers

La plus commune des variétés de halfelins rencontrées dans les Royaumes, les pieds-légers sont les plus à même de céder à leur appétit pour le voyage et l'aventure. Ils s'accommodent sans sourciller des compagnies les plus diverses et cosmopolites.

Aptitude spéciale : chanceux (+1 sur tous les jets de sauvegarde). Cette aptitude s'ajoute à toutes les aptitudes raciales des halfelins.

Halfelins vaillants

Si les pieds-légers accordent de la valeur aux voyages et aux nouveaux visages, les halfelins vaillants sont beaucoup plus organisés, ordonnés et travailleurs. Leurs oeuvres sont conçues pour durer et ils défendent leurs demeures avec férocité.

Aptitude spéciale : rapidité d'apprentissage (un don supplémentaire). Cette aptitude s'ajoute à toutes les aptitudes raciales des halfelins.

Demi-elfes

Les demi-elfes partagent la curiosité et l'ambition de leur parent humain, ainsi que les sens raffinés et l'amour de la nature de leurs ancêtres elfes, mais ils sont considérés comme des étrangers par les deux cultures dont ils sont issus. Pour les humains, ils ressemblent à des elfes, tandis que ces derniers les considèrent comme des humains. Les demi-elfes ont les cheveux plus clairs et la peau plus lisse et pâle que les humains, mais leurs traits varient autant que ceux des humains. Ils ont souvent les yeux verts, comme les elfes, et leur espérance de vie avoisine les 180 ans.

Classe de prédilection : aucune. Les demi-elfes peuvent aisément embrasser diverses carrières.

Aptitudes spéciales : immunité contre les sorts et effets magiques de sommeil, résistance aux enchantements, compétence de prédilection mineure (Perception auditive), compétence de prédilection mineure (Fouille), compétence de prédilection mineure (Détection), compétence de prédilection (Diplomatie), compétence de prédilection (Bluff), Vision nocturne.

Qui peut incarner un demi-elfe ? Les demi-elfes sont des personnages équilibrés et aptes à suivre toute carrière. Ils constituent un excellent choix pour les joueurs novices.

Demi-orques

Les demi-orques sont des êtres coléreux et brutaux nés de l'union d'orques et d'humains. Ils préfèrent l'action à la réflexion et la rixe à la négociation. Ils affectionnent les plaisirs simples, comme festoyer, se glorifier de leurs exploits et danser frénétiquement. Ils sont un atout au sein de la plupart des groupes, mais constituent indubitablement un handicap au bal annuel de la duchesse. Ils font la même taille que les humains, mais leur faciès trahit leur héritage racial. Pour eux, les cicatrices sont des motifs esthétiques dont chacun peut s'enorgueillir. Ils atteignent rarement l'âge de 75 ans.

Modificateurs de caractéristique : +2 en For, -2 en Int, -2 en Cha.

Classe de prédilection : barbare.

Aptitude spéciale : Vision dans le noir. Qui peut incarner un demi-orque ? Les demi-orques constituent sans doute le meilleur choix pour les carrières de guerrier, barbare ou moine. Ils conviennent tout particulièrement aux joueurs novices.

Classes

La classe d'un personnage détermine ses domaines d'excellence. Dans ce chapitre, vous trouverez la description de chacune des classes et des aptitudes que le personnage acquerra au fil de sa progression. Dans NWN2, le plafond d'expérience est fixé au niveau 20.

Descriptions des aptitudes de classe

Dans la description de chacune des classes, vous trouverez l'inventaire des aptitudes et capacités associées. Dans la plupart des cas, chaque aptitude est brièvement définie. Les descriptifs des aptitudes de classe sont assortis des annotations suivantes :

[*] Cette aptitude progresse au fil des niveaux effectifs de classe. Elle peut gagner en puissance ou en fréquence d'utilisation, ou les deux à la fois. Pour de plus amples détails, consultez les descriptions de classe en cours de jeu. Par exemple, le moine et le barbare acquièrent tous deux une vitesse de déplacement accélérée. L'aptitude du moine monte en puissance au fil des niveaux et présente donc ce symbole, tandis que la vitesse du barbare demeure inchangée.

[^] Cette aptitude est toujours active. Les avantages associés s'appliquent toujours dans les circonstances prescrites. Le déplacement accéléré du barbare en est l'exemple parfait. Cette aptitude est ainsi toujours active, à l'inverse de la rage du barbare, qui nécessite d'être utilisée et ne dure que quelques instants.

Par souci de place, certaines des aptitudes les plus complexes ou courantes sont décrites ci-dessous. Elles ne sont signalées dans la description des aptitudes de classe que par leur seul nom. Pensez à vous reporter aux descriptions des classes en cours de jeu pour obtenir de plus amples informations sur ces aptitudes.

Compagnon animal

Un fidèle compagnon animal combat à vos côtés. S'il vient à mourir, vous pourrez en obtenir un nouveau dès le lendemain.

Réduction des dégâts

La Réduction des dégâts (RD) vous permet d'ignorer un certain nombre de points de dégâts qui vous sont infligés au corps à corps par une seule attaque portée, à moins que l'arme maniée par votre assaillant puisse surmonter la réduction des dégâts. La Réduction des dégâts est caractérisée par une somme de points de dégâts ignorés et le type d'armes nécessaire pour en déjouer l'effet. Ainsi, RD 5/+2 signifie que toute attaque assénée à l'aide d'une arme affectée d'un bonus d'altération inférieur à +2 infligera 5 points de dégâts en moins. La RD 1/- du barbare signifie que tous les dégâts qui lui sont infligés sont minorés d'un point (le "-" signale que cette RD ne peut être surmontée par aucune arme).

Roulé-boulé

Une fois par jour, si vous êtes victime d'un coup potentiellement mortel, vous pouvez tenter un jet de Réflexes (DD = dégâts infligés), pourvu que vous ne soyez pas pris au dépourvu. En cas de réussite, vous n'essuyez que la moitié des dégâts (mais rien ne garantit que vous y surviviez).

Esquive totale

Contre les sorts et pièges dont l'effet peut être limité suite à un jet de Réflexes réussi, vous ne subissez aucun dégât (et non plus la moitié) en cas de réussite.

Esquive extraordinaire

Contre les sorts et pièges dont l'effet peut être limité suite à un jet de Réflexes réussi, vous ne subissez aucun dégât (et non plus la moitié) en cas de réussite, et seulement la moitié des dégâts (et non plus la totalité) en cas d'échec.

Discrétion totale

Lorsque vous recourez à cette aptitude, vous pouvez passer en mode Furtif même si vous êtes observé. Il doit s'écouler une période déterminée avant que cette aptitude ne soit à nouveau utilisable.

Imposition des mains

Vous pouvez soigner un allié une fois par jour. La somme de points de vie restitués est égale à votre modificateur de Charisme multiplié par votre niveau dans les classes qui confèrent cette aptitude. Libre à vous d'utiliser l'Imposition des mains sur un mort-vivant afin de lui infliger une somme de dégâts d'égale amplitude. Si votre modificateur de Charisme est inférieur à +1, cette aptitude n'a aucun effet.

Attaque sournoise

Lorsque vous réussissez une attaque au corps à corps ou à distance contre un ennemi pris au dépourvu OU incapable de vous voir (par exemple, si vous êtes en mode Furtif ou sous l'effet d'un sort d'Invisibilité), OU s'il est de dos ET s'il est engagé en combat contre une autre cible, vous lui infligez des dégâts supplémentaires (1d6 au premier niveau). Ces dégâts supplémentaires ne sont pas majorés en cas de coup critique. Toute créature immunisée contre les coups critiques (comme les créatures artificielles et les morts-vivants) est également insensible aux attaques sournoises. Les dégâts d'attaque sournoise issus de plusieurs classes sont cumulatifs.

Appel de familier

Vous pouvez convoquer une petite créature qui vous prêtera main-forte au combat. Si votre familier vient à mourir, vous subirez un malus de -2 à la Constitution jusqu'à ce que vous vous reposiez. A la suite de quoi vous pourrez de nouveau le convoquer.

Renvoi des morts-vivants

Vous pouvez contraindre les morts-vivants à s'enfuir et faciliter ainsi leur destruction. Ce pouvoir peut être utilisé trois fois par jour, un total auquel s'ajoute votre modificateur de Charisme. Le Charisme détermine en outre la quantité de morts-vivants affectés. Les plus puissants des morts-vivants risquent de se soustraire aux effets du Renvoi tandis que les morts-vivants plus communs seront toujours les premiers affectés. Si vous êtes assez puissant, vous pourrez détruire purement et simplement une partie des morts-vivants affectés.

Esquive instinctive

Vous conservez votre bonus de Dextérité à la CA (le cas échéant) même si vous êtes pris au dépourvu ou frappé par une adversaire invisible. En revanche, votre bonus de Dextérité est caduc si vous êtes immobilisé.

Esquive instinctive supérieure

Vous bénéficiez d'une totale immunité contre les attaques sournoises, à moins que l'assaillant ne compte au moins quatre niveaux de plus que vous dans des classes associées à l'aptitude Esquive instinctive.

Barbare

Dans les plaines glacées du Nord ou aux confins des étouffantes jungles du Sud vivent des combattants dotés d'un courage tel qu'il confine à la démence. Les peuples civilisés les désignent sous les termes de barbares, ou de berserkers, et les accusent des pires maux. Néanmoins, ces "barbares" font de précieux alliés. A quiconque a le malheur de les sous-estimer, ils démontrent toute l'étendue de leurs

ressources et leur adresse au combat. Le barbare est un excellent combattant. Lorsqu'il entre en rage de berserker, il gagne autant en férocité qu'en robustesse et peut venir à bout de l'adversité, quelle qu'elle soit. Ces rages puisent avidement dans son énergie, et il n'est capable d'en déchaîner que quelques-unes par jour. Mais ces rares et brèves effusions de pure violence lui suffisent amplement à défaire ses ennemis. Le barbare est en outre à l'aise dans la nature, et il se déplace avec une grande célérité.

Alignement : tout sauf loyal

Caractéristiques dominantes : Force, Constitution

Points de vie par niveau : 12

Bonus de base à l'attaque : élevé

Jet de sauvegarde favorable : Vigueur

Armes : toutes les armes courantes et armes de guerre

Armures : armure légère, armure intermédiaire, boucliers (sauf pavois)

Points de compétence de base : 4

Aptitudes spéciales du barbare

Rage de berserker* : vous pouvez plonger dans une rage meurtrière et bénéficier d'un bonus de +4 à la Force et à la Constitution, en contrepartie d'un malus de -2 à la CA. La durée est fonction de votre Constitution. Sitôt que les effets de la rage s'estompent, vous êtes épuisé pour quelques instants.

Déplacement accéléré du barbare : votre vitesse de déplacement augmente de 10 %.

Esquive instinctive^ (niveau 2)

Sens des pièges^ (niveau 3)** : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets de Réflexes contre les pièges.

Réduction des dégâts (niveau 7)^** : vous ignorez une partie des dégâts qui vous sont infligés (RD 1/-).

Multiclassage et classes de prestige

Les barbares gagnent à combiner avec les classes de guerrier ou de rôdeur. Leur alignement leur interdit en revanche d'embrasser les carrières de paladin ou de moine. Les barbares sont des candidats tout indiqués pour la classe de berserker frénétique. Ils peuvent également prétendre avec succès aux classes de chevalier noir, maître d'arme ou protecteur nain.

Barde

La musique est emprunte d'une certaine magie, dit-on, et les bardes justifient la rumeur. Battre la campagne en quête de savoir, raconter des histoires, recourir à la magie à l'aide de la musique et vivre de la générosité d'un auditoire reconnaissant... Telle est la vie des bardes. Lorsqu'ils sont amenés à participer à un conflit, ils servent à titre de diplomates, de négociateurs, de messagers, d'éclaireurs ou d'espions. La magie des bardes émane du cœur. Si le cœur est rempli de bonté, un barde apporte espoir et courage aux plus mal lotis et emploie ses talents, sa magie et sa musique à déjouer les oeuvres du mal. Si les nobles du royaume sont corrompus, alors le barde se révèle un ennemi de l'état : il recourt à son inépuisable ruse pour se dérober aux autorités et soulève les masses opprimées. Mais la musique peut aussi bien jaillir d'un cœur rongé par le mal. Les bardes d'alignement mauvais privilégient la plus insidieuse manipulation aux effusions de violence spectaculaire : ils s'adjugent une totale emprise sur l'esprit d'autrui et s'emparent avidement de ce que leur auditoire est "disposé" à leur offrir.

Alignement : tout sauf loyal

Caractéristiques dominantes : Charisme, Dextérité

Points de vie par niveau : 6

Bonus de base à l'attaque : moyen

Jets de sauvegarde favorables : Réflexes, Volonté

Armes : épée longue, rapière, épée courte, arc court, toutes les armes courantes

Armures : armure légère, boucliers (sauf pavois)

Points de compétence de base : 6

Sorts : profanes (basés sur le Charisme, aucune préparation nécessaire, le port de boucliers, d'armures intermédiaires ou lourdes risque de provoquer l'échec des sorts)

Aptitudes spéciales du barde

Savoir bardique^** : vous pouvez identifier les objets plus aisément que les autres classes : vous ajoutez ainsi votre niveau de barde à tous vos tests de Savoir.

Inspiration* : vous pouvez entonner des chants aptes à stimuler magiquement vos capacités martiales et celles de vos compagnons d'armes.

Inspiration vaillante : augmentation des dégâts infligés en combat.

Inspiration talentueuse (niveau 2) : bonus à toutes les compétences.

Inspiration défensive (niveau 5) : augmentation de la classe d'armure.

Inspiration régénératrice (niveau 7) : restitution de points de vie sur la durée.

Inspiration de robustesse (niveau 8) : bonus aux jets de sauvegarde.

Inspiration de lenteur (niveau 11) : malus de déplacement infligé aux ennemis (sauf jet de sauvegarde contraire).

Inspiration discordante (niveau 14) : perturbe la concentration des ennemis.

Musique de barde* : vous pouvez interpréter un chant qui stimule vos alliés et déstabilisent vos ennemis. A mesure que vous gagnerez en expérience et que votre compétence Représentation s'affinera, vos chants gagneront en puissance (niveau de barde/jour) et vous étofferez encore votre répertoire.

Contre-chant (nécessite Représentation 3) : protège le bénéficiaire des sorts hostiles.

Fascination (nécessite Représentation 3) : envoûte les ennemis proches et leur interdit toute action.
 Chant céleste (niveau 3, nécessite Représentation 6) : les ennemis s'abstiennent de vous attaquer (vos alliés ne sont toutefois pas épargnés).
 Brume de l'esprit (niveau 6, nécessite Représentation 9) : une déclinaison plus puissante de la Fascination, si ce n'est qu'elle n'affecte qu'une seule cible.
 Mélopée de la carapace (niveau 9, nécessite Représentation 12) : confère au groupe une réduction des dégâts temporaire.
 Chant de liberté (niveau 12, nécessite Représentation 15) : lève les enchantements qui pèsent sur les alliés.
 Chant d'héroïsme (niveau 15, nécessite Représentation 18) : améliore la CA et les jets de sauvegarde du groupe.
 Marche du légionnaire (niveau 18, nécessite Représentation 21) : augmente considérablement les aptitudes martiales du groupe.

Multiclassage et classes de prestige

Classe polyvalente par excellence et lanceurs de sorts profanes aguerris, les bardes ne recourent guère au multiclassage. Les bardes se prêtent idéalement aux carrières d'éclaireur ménestrel et d'assassin.
 Les bardes enclins à l'expertise magique font des mystificateurs profanes compétents, tandis que les bardes adeptes des manoeuvres furtives opteront plutôt pour les classes de maître des ombres ou de voleur de l'ombre d'Amn. Les bardes plus soucieux de leurs prouesses martiales se tourneront enfin vers les vocations de disciple du dragon rouge, de duelliste ou de champion occultiste.

Prêtre

L'oeuvre des dieux est partout palpable : en des lieux de naturelle beauté, dans l'obscurité des temples, dans la fureur des croisades... voire dans le coeur des fidèles.

Comme les mortels, les dieux affichent un large éventail de dispositions : bienveillants ou maléfiques, réservés ou intrusifs, simples ou complexes. Les dieux, pourtant, agissent par le biais d'intermédiaires : leurs prêtres. Les prêtres d'alignement bon se destinent à soigner ou protéger leurs alliés et châtient leurs ennemis, tandis que les prêtres d'alignement mauvais se vouent au pillage et à la ruine. Les prêtres usent du pouvoir octroyé par leur dieu pour donner corps à sa volonté.

Les prêtres sont les maîtres de la magie divine, la magie suprême de la guérison. Les prêtres, même les plus inexpérimentés, sont capables de soigner leurs compagnons arrivés au seuil de la mort. Investis de puissance divine, les prêtres jouissent d'une grande emprise sur les morts-vivants : ils peuvent ainsi renvoyer, affaiblir ou même détruire les créatures de l'outre-tombe. Les prêtres bénéficient enfin d'un entraînement sommaire au combat.

Remarque D&D
 Dans NWN2, les prêtres d'alignement mauvais renvoient les morts-vivants.

Caractéristiques dominantes : Sagesse, Charisme
Points de vie par niveau : 8
Bonus de base à l'attaque : moyen
Jets de sauvegarde favorables : Vigueur, Volonté
Armes : toutes les armes courantes
Armures : toutes les armures, boucliers (sauf pavois)
Points de compétence de base : 2
Sorts : divins (basés sur la Sagesse, le port d'armure n'entrave pas la pratique de la magie)

Aptitudes spéciales du prêtre

Chaque prêtre doit choisir deux domaines. Les domaines attribuent des sorts supplémentaires, voire des dons ou pouvoirs spéciaux.

Conversion spontanée : vous pouvez convertir tout sort de prêtre mémorisé en un sort de *Soins* (si d'alignement neutre ou bon) ou de *Blessure* (si d'alignement mauvais).

Renvoi des morts-vivants* : (3 + modificateur de Cha/jour)

Multiclassage et classes de prestige

Adeptes de la magie divine, les prêtres s'abstiennent en général de recourir au multiclassage. Les prêtres avides de prouesses guerrières songent souvent à devenir champion divin, chevalier noir, ou prêtre de guerre.

Druide

La furie d'un orage, la force tranquille d'un lever de soleil, la ruse du renard et la puissance de l'ours... tous ces pouvoirs, entre autres, sont l'apanage des druides. Ils ne prétendent pourtant pas à dominer la nature, une prétention qu'ils laissent aux natifs des civilisations. Les druides tirent ainsi leur pouvoir d'une véritable communion avec la terre mère plutôt que d'un rapport de force. Pour quiconque empiète sur le sol sacré d'un druide, ou ceux qui s'attirent son courroux, la nuance est pourtant bien mince. Les druides recourent à la magie divine comme le font les prêtres, bien que la plupart tiennent leurs sorts de la nature et non de quelque divinité. Leur magie repose ainsi sur la nature et les animaux. Outre leurs sorts, les druides disposent d'un vaste éventail de pouvoirs d'essence magique, dont entre autres la faculté à endosser la forme d'animaux, qu'ils acquièrent à mesure qu'ils progressent dans leur art.

Alignement : neutre bon, loyal neutre, neutre strict, chaotique neutre ou neutre mauvais

Caractéristiques dominantes : Sagesse

Points de vie par niveau : 8

Bonus de base à l'attaque : moyen
Jets de sauvegarde favorables : Vigueur, Volonté
Armes : gourdin, dague, dard, bâton, serpe, cimeterre, lance et fronde
Armures : armure légère, armure intermédiaire, boucliers (sauf pavois)
Points de compétence de base : 4
Sorts : divins (basés sur la Sagesse, le port d'armure n'entrave pas la pratique de la magie)

Aptitudes spéciales du druide

Instinct naturel[^] : vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque en milieu naturel.
Compagnon animal^{*^}
Conversion spontanée : vous pouvez convertir tout sort mémorisé en un sort de *Convocation de créatures*.
Déplacement facilité (niveau 2)[^] : vous vous déplacez plus vite que la normale en milieu naturel.
Absence de traces (niveau 3)[^] : vous vous déplacez discrètement en milieu naturel et bénéficiez d'un bonus de +4 aux tests de Discrétion et de Déplacement silencieux.
Résistance à l'appel de la nature (niveau 4)[^] : vous bénéficiez d'un bonus d'intuition de +2 à vos jets de sauvegarde contre les sorts et effets magiques de Terreur.
Forme animale (niveau 5)^{*} : vous pouvez endosser la forme de divers animaux (1/jour).
Immunité contre le venin (niveau 9)[^] : vous êtes immunisé contre les poisons.
Forme élémentaire (niveau 16)^{*} : vous pouvez revêtir la forme de divers élémentaires (1/jour).

Multiclassage et classes de prestige

Encore plus que les prêtres, les druides rechignent à recourir au multiclassage et préfèrent cultiver leurs aptitudes propres.

Guerrier

<<Insert Icon>>

Le chevalier en croisade, le seigneur de guerre en conquête, le champion du roi, le fantassin d'élite, le mercenaire endurci et le seigneur brigand... tous sont des guerriers. Les guerriers peuvent épouser les causes les plus nobles ou se contenter d'une vie de mercenaire, faite de meurtres et de rapines. Certains comptent parmi les âmes les plus nobles des Royaumes et sont prompts à sacrifier leur vie pour le bien de tous. Mais il en est d'autres qui ne reculent devant aucune atrocité pour étancher leur cupidité ou leurs penchants pour la guerre et le sang. Les guerriers qui ne s'adonnent pas à une vie d'aventures peuvent opter pour de nombreuses professions différentes, de soldat à représentant de la loi. Un guerrier peut servir les vocations de combattant, de mercenaire, de brigand ou de simples aventuriers. Entre toutes les classes, les guerriers misent sur un éventail de talents martiaux particulièrement vaste. Ils sont formés au maniement de toutes les armes courantes et au port de toutes les armures. Outre leurs aptitudes générales au combat, chaque guerrier cultive des compétences propres. Ainsi, un guerrier peut-il développer son affinité avec certaines armes, un autre s'exercer à l'exécution de techniques de combat spécifiques. A mesure qu'un guerrier gagne en expérience, il étoffe encore ses compétences martiales.

Caractéristiques dominantes : Force, Dextérité, Intelligence

Points de vie par niveau : 10

Bonus de base à l'attaque : élevé

Jet de sauvegarde favorable : Vigueur

Armes : toutes les armes courantes et armes de guerre

Armures : toutes les armures, boucliers (dont pavois)

Points de compétence de base : 2

Aptitudes spéciales du guerrier

Dons supplémentaires[^] : vous recevez un don supplémentaire au premier niveau puis tous les niveaux pairs (2, 4, 6, etc.). Ces dons supplémentaires sont à choisir parmi un sous-ensemble de la liste intégrale des dons.

Multiclassage et classes de prestige

Les guerriers gagnent à combiner avec les classes de barbare, paladin, rôdeur, voire les classes de roublard et de moine. De nombreuses classes de prestige s'offrent aux guerriers : chevalier noir, protecteur nain, berserker frénétique, duelliste, champion divin ou encore maître d'arme comptent parmi les choix les plus répandus. Les guerriers elfes et demi-elfes experts au tir à l'arc devraient songer à acquérir des niveaux de magicien et d'ensorceleur et prétendre à la vocation d'archer-mage.

Moine

Les moines vivent reclus derrière les murs des nombreux monastères qui jalonnent les Royaumes. Ils s'y consacrent à la perfection de leur être, aussi bien dans l'action que dans la contemplation. Ils s'exercent en outre à combattre sans arme ni armure. Ceux qui ont bénéficié d'un enseignement vertueux sont les protecteurs du peuple. Pieds nus et avec pour seuls atours des haillons de paysan, ils se mêlent habilement à la populace et fondent sans crier gare sur les brigands et nobles corrompus. Les moines d'alignement mauvais, au contraire, règnent sur les terres voisines de leur monastère d'une main de fer. Ils font de parfaits espions et assassins. La caractéristique la plus notable des moines est leur faculté à combattre sans arme ni armure. La rigueur de leur entraînement leur confère une rapidité d'exécution et une puissance de frappe que leur jaloueraient bien des guerriers. Bien qu'incapables d'user de la moindre magie, les moines canalisent une énergie appelée ki, qui leur permet d'accomplir d'étonnantes prouesses physiques. Ils se distinguent notamment par leur faculté à assommer un adversaire d'un seul coup bien ajusté. En outre, ils sont capables d'esquiver spontanément les attaques qui leur sont portées,

une aptitude qui procède d'un instinct quasi surnaturel.

Remarque D&D
Dans NWN2, gagner un niveau dans une classe autre que moine ne vous interdit pas d'en gagner davantage

Alignement : loyal
Caractéristiques dominantes : Force, Sagesse, Dextérité
Points de vie par niveau : 8
Bonus de base à l'attaque : moyen
Jet de sauvegarde favorable : tous
Armes : gourdin, dague, hachette, arbalète légère, arbalète lourde, kama, bâton, shuriken, fronde
Armures : aucune
Points de compétence de base : 4

Aptitudes spéciales du moine

Combat à mains nues^{*^} : les attaques à mains nues du moine infligent davantage de dégâts que celles des autres classes.
Dons supplémentaires[^] : vous recevez les dons Enchaînement, Science du combat à mains nues et Coup étourdissant dès le premier niveau, Parade de projectiles au niveau 2, puis Renversement et Science du renversement au niveau 6.
Bonus à la CA du moine[^] : vous ajoutez vos modificateurs de Sagesse et de Dextérité à votre classe d'armure, et vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA tous les 5 niveaux. Ces aptitudes ne s'appliquent que si vous ne portez aucune armure ou bouclier.
Déluge de coups : vous pouvez effectuer une attaque supplémentaire par round lorsque vous combattez à mains nues ou muni d'un kama. Cependant, lorsque vous recourez à cette aptitude, chaque attaque est légèrement moins précise. Vous ne devez porter aucune armure pour utiliser cette aptitude.
Esquive totale (niveau 2)[^]
Déplacement accéléré du moine (niveau 3)^{*^} : votre vitesse de déplacement s'accroît. Vous ne devez porter aucune armure pour bénéficier de cet avantage.
Sérénité (niveau 3)[^] : vous recevez un bonus d'aptitude de +2 sur tous les jets de sauvegarde contre les sorts mentaux.
Frappe ki (niveau 4)^{*^} : vos attaques à mains nues peuvent blesser des créatures bénéficiaires d'une réduction des dégâts.
Pureté physique (niveau 5)[^] : vous bénéficiez d'une immunité totale aux maladies.
Plénitude physique (niveau 7)^{*} : vous êtes capable de guérir vos propres blessures (1/jour).
Esquive extraordinaire (niveau 9)[^]
Corps de diamant (niveau 11)[^] : vous êtes immunisé contre les poisons.
Ame de diamant (niveau 13)[^] : vous acquérez une résistance à la magie.
Paume vibratoire (niveau 15) : vous pouvez tenter d'abattre un adversaire d'une seule attaque à mains nues (1/jour).
Désertion de l'âme (niveau 19) : vous bénéficiez d'un bonus de camouflage de 50 % qui vous épargnera la plupart des attaques de l'ennemi.
Perfection de l'être (niveau 20)[^] : vous bénéficiez d'une incroyable réduction des dégâts ainsi que d'une immunité contre les sorts et effets magiques mentaux.

Multiclassage et classes de prestige

Le vaste assortiment d'aptitudes que les moines acquièrent au fil de leur progression les dispense généralement de recourir au multiclassage. Les classes de roublard, guerrier ou paladin sont des choix cohérents pour les moines en quête de diversité. Les moines adeptes de la furtivité excelleront dans les classes de prestige d'assassin (s'ils sont d'alignement mauvais !) ou de maître des ombres.

Paladin

La compassion, la volonté de rendre la justice et le pouvoir de défaire le mal sont les armes des paladins. Peu nombreux sont les êtres capables d'emprunter la voie de la pureté et de la dévotion, mais les rares élus sont investis du pouvoir de protéger et de soigner les innocents et de châtier le mal partout où il se terre. En des contrées minées par les complots des magiciens et des prêtres impies, ravagés par les oeuvres diaboliques de quelque sanguinaire dragon ou créature infernale, les paladins incarnent l'ultime espoir. Le paladin est auréolé d'une puissance divine qui lui confère d'exceptionnels pouvoirs. Elle le garde ainsi du mal et de la maladie, et affermit son coeur face à la terreur. Un paladin peut également employer ses pouvoirs à soigner autrui et guérir les maladies.

Un paladin novice est ainsi capable de détecter le mal, tandis que ses aînés sauront châtier leurs ennemis d'alignement mauvais et renvoyer les morts-vivants.

Remarque D&D
Dans NWN2, gagner un niveau dans une classe autre que paladin ne vous interdit pas d'en gagner davantage

Alignement : loyal bon
Caractéristiques dominantes : Force, Charisme, Sagesse
Points de vie par niveau : 10
Bonus de base à l'attaque : élevé
Jet de sauvegarde favorable : Vigueur
Armes : toutes les armes courantes et armes de guerre

Armures : toutes les armures, boucliers (sauf pavois)

Points de compétence de base : 2

Sorts (niveau 4) : sorts de paladin. Divins (basés sur la Sagesse, le port d'armure n'entrave pas la pratique de la magie).

Aptitudes spéciales du paladin

Châtiment du Mal* : vous pouvez délivrer une attaque dévastatrice pour les créatures d'alignement mauvais (1/jour).

Grâce divine (niveau 2)^ : vous recevez un bonus égal à votre modificateur de Charisme (le cas échéant) sur tous les jets de sauvegarde.

Imposition des mains (niveau 2)*

Santé divine (niveau 3)^ : vous bénéficiez d'une immunité à la maladie

Aura de bravoure (niveau 3)^ : immunité à la terreur, les alliés proches bénéficient d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Renvoi des morts-vivants (niveau 4)* : (3 + modificateur de Cha/jour)

Guérison des maladies (niveau 6)* : le paladin peut guérir les maladies qui affligent ses alliés (1/jour).

Multiclassage et classes de prestige

Leurs restrictions d'alignement leur interdisent de combiner avec les classes de barbare ou de barde, mais les aptitudes de paladins se marient bien avec celles des guerriers, des rôdeurs et des moines. La classe de prestige de champion divin affine encore les talents offensifs et défensifs déjà considérables des paladins.

Rôdeur

Dans les forêts et collines ont élu domicile des créatures aussi puissantes que rusées, telles les féroces bêtes éclipsantes et les sanguinaires ours-hiboux. Seuls à pouvoir rivaliser en ruse et en puissance avec elles, les rôdeurs sont des traqueurs hors pair. Ils connaissent la forêt dans ses moindres recoins et excellent à déceler les faiblesses de leurs proies.

Un rôdeur est capable de manier un large éventail d'armes et s'illustre particulièrement au combat. Ses talents lui permettent de survivre aux confins des terres les plus inhospitalières, de débusquer sa proie et de se fondre dans son environnement. Il possède également des connaissances spécifiques à certaines créatures, un savoir qui lui facilite leur traque et leur destruction. Enfin, un rôdeur aguerri entretient un tel lien avec la nature qu'il puise dans son pouvoir la faculté de lancer des sorts divins, à l'instar des druides.

Caractéristiques dominantes : Force, Sagesse

Points de vie par niveau : 8

Bonus de base à l'attaque : élevé

Jets de sauvegarde favorables : Vigueur, Réflexes

Armes : toutes les armes courantes et armes de guerre

Armures : armure légère, armure intermédiaire, boucliers (sauf pavois)

Points de compétence de base : 6

Sorts (niveau 4) : sorts de rôdeur. Divins (basés sur la Sagesse, le port d'armure n'entrave pas la pratique de la magie)

Aptitudes spéciales du rôdeur

Ennemi juré*^ : vous désignez un type de créature (tels les extérieurs ou les morts-vivants) pour bénéficier d'un bonus aux tests de Perception auditive et de Détection tentés contre elles, ainsi que d'un bonus aux dégâts que vous leur infligez en combat.

Compagnon animal*^

Style de combat (niveau 2)^ : vous optez pour un style de combat de prédilection à choisir parmi combat à distance et combat à deux armes. En armure légère ou dépourvu d'armure, vous bénéficiez de dons supplémentaires selon le style de combat retenu. Ces dons supplémentaires sont attribués aux niveaux 6 et 11.

Don supplémentaire (niveau 3)^ : Robustesse

Déplacement facilité (niveau 7)^ : vous vous déplacez plus vite que la normale en milieu naturel.

Pistage accéléré (niveau 8)^ : vous pouvez remonter une piste sans peine et recourir au pistage sans que cela n'affecte votre vitesse de déplacement. Le pistage peut donc toujours demeurer actif sans malus d'aucune sorte.

Esquive totale (niveau 9)^

Camouflage (niveau 13th)^ : vous pouvez courir en mode Furtif lorsque vous êtes en milieu naturel.

Discrétion totale (niveau 17, utilisable uniquement en extérieur)^

Multiclassage et classes de prestige

Les rôdeurs combinent bien avec de nombreuses classes : barbares, guerriers, paladins et roublards. Leurs aptitudes empiètent sur celles des druides : un rôdeur/druide se révèle donc un piètre choix. Pourvu de quelques niveaux de magicien ou d'ensorceleur, un rôdeur elfe expert en combat à distance pourra prétendre à la vocation d'archer-mage. Les rôdeurs adeptes du corps à corps privilégieront les classes de prestige duelliste ou champion divin.

Roublard

Entre eux, les roublards n'ont que peu de choses en commun. Certains sont des voleurs audacieux, d'autres des manipulateurs patentés. D'autres encore se destinent à des carrières d'éclaireurs, d'espions, de diplomates ou de vulgaires truands. Mais tous partagent un goût prononcé pour la polyvalence et l'adaptabilité. En général, les roublards excellent dans l'art d'obtenir ce qu'on leur refuse : les clés d'une chambre forte, des plans de bataille secrets, la confiance d'un garde ou la bourse d'un simple quidam. Les roublards sont pleins de ressources : ils peuvent ainsi développer un vaste répertoire de compétences. Bien qu'ils ne puissent rivaliser avec les compétences martiales des guerriers, entre autres, ils savent ajuster des coups insidieux et leurs attaques sournoises peuvent infliger des dégâts dévastateurs.

Les roublards semblent également dotés d'un sixième sens dès qu'il s'agit de se soustraire au danger. Avec l'expérience, ils en viennent à acquérir des pouvoirs et compétences quasi surnaturels tandis qu'ils progressent dans l'art du camouflage, de l'esquive et de l'attaque sournoise. Et, bien qu'ils ne soient pas capables de lancer de sorts, les roublards compensent cette lacune à l'aide de parchemins, baguettes et autres objets magiques.

Caractéristiques dominantes : Dextérité, Intelligence

Points de vie par niveau : 6

Bonus de base à l'attaque : moyen

Jet de sauvegarde favorable : Réflexes

Armes : gourdin, dague, dard, arbalète légère, hachette, arbalète lourde, masse d'arme, morgenstern, rapière, arc court, fronde et bâton

Armures : armure légère

Points de compétence de base : 8

Aptitudes spéciales du roublard

Attaque sournoise^{*^}

Sens des pièges^{*^} : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets de Réflexes contre les pièges.

Esquive totale (niveau 2)[^]

Esquive instinctive (niveau 4)[^]

Esquive instinctive supérieure (niveau 8)[^]

Dons spéciaux de roublard (niveau 10) : au niveau 10, puis par tranche de 3 niveaux consécutifs, vous pouvez choisir un don spécial dans la liste suivante (ou tout autre don de votre choix) :

Attaque handicapante[^] : une attaque sournoise réussie inflige automatiquement à la cible un malus temporaire de caractéristique (Force) de -2.

Opportunisme[^] : vous bénéficiez automatiquement d'un bonus d'aptitude de +4 à vos jets d'attaque lorsque vous exécutez une attaque d'opportunité.

Maîtrise des compétences[^] : vos chances de succès sont accrues lorsque vous recourez aux compétences

Désamorçage/sabotage, Crochetage ou Pose de pièges, même si vous êtes engagé en combat.

Esprit fuyant[^] : vous bénéficiez de deux jets de sauvegarde contre les sorts mentaux.

Esquive surnaturelle[^]

Roulé-boulé[^]

Multiclassage et classes de prestige

En vue d'optimiser la puissance de leur attaque sournoise, de nombreux roublards s'abstiendront de pratiquer le multiclassage.

Pourtant, quelques niveaux de magicien ou d'ensorceleur, et toute classe à des degrés divers, doteraient le roublard de judicieuses aptitudes. Les roublards séduits par le combat s'orienteront vers les classes d'assassins et de duellistes, tandis que les adeptes des arcanes feront de redoutables mystificateurs profanes. Ceux qui aspirent à étoffer leurs aptitudes pour la furtivité préféreront les classes de maître des ombres ou de voleur de l'ombre d'Amn.

Ensorceleur

Les ensorceleurs créent leur magie à la manière d'un poète tournant ses vers ; leur art est un mélange de talent combiné à une longue pratique. Ils n'ont aucun grimoire, et pas plus de mentor ou de théorie ; leur mana est un pouvoir brut, qu'ils manient à volonté. Certains prétendent que le sang des dragons court dans leurs veines. Il est en effet de notoriété publique que de puissants dragons peuvent prendre forme humaine et connaître l'amour physique avec des humanoïdes, aussi est-il difficile de contester l'ascendance draconique dont plusieurs se réclament. Les ensorceleurs optent souvent pour une mise extravagante, avec une touche d'exotisme pour parachever leur prétendu héritage. Certains soutiennent que cette légende traduit l'orgueil d'une poignée d'ensorceleurs ou relève d'une rumeur malveillante propagée par ceux à qui les talents innés des ensorceleurs font défaut.

La magie des ensorceleurs procède d'un talent inné plutôt que d'un long et pénible apprentissage. Ainsi, elle relève davantage de l'intuition que de la logique. Les ensorceleurs accèdent à une gamme de sorts plus restreinte que les magiciens et acquièrent plus lentement les plus puissantes des arcanes. En contrepartie, ils peuvent lancer davantage de sorts et ils n'ont nul besoin de les préparer à l'avance. En outre, ils s'abstiennent de se spécialiser dans une école de magie, comme certains magiciens sont parfois enclins à le faire. En revanche, ils ont davantage le loisir d'étoffer leurs aptitudes martiales et excellent au maniement des armes courantes.

Caractéristiques dominantes : Charisme, Constitution

Points de vie par niveau : 4

Bonus de base à l'attaque : bas

Jet de sauvegarde favorable : Volonté

Armes : toutes les armes courantes

Armures : aucune

Points de compétence de base : 2

Sorts : profanes (basés sur le Charisme, aucune préparation nécessaire, le port de boucliers ou d'armures risque de provoquer l'échec des sorts)

Aptitudes spéciales de l'ensorceleur

Appel de familier*^

Multiclassage et classes de prestige

Le multiclassage bride les aptitudes magiques des ensorceleurs. Ils n'y recourent donc que rarement.

Les ensorceleurs versés dans les arts nécromantiques envisageront d'emprunter la voie du maître blême. D'autres, formés aux techniques des roubards, opteront plutôt pour la classe de mystificateur profane.

Sorcier

Issu d'une lignée aux origines surnaturelles, le sorcier aspire à dompter la périlleuse magie dont son âme est saturée. Contrairement aux magiciens, qui puisent dans la magie profane au moyen de sorts, c'est par sa seule volonté que le sorcier use de sa magie. En exploitant ses donc magiques au prix d'une détermination sans faille et d'une impressionnante force de volonté, le sorcier est capable de faire montre d'une discrétion surnaturelle, de charmer les faibles d'esprit ou de frapper ses adversaires à l'aide de pouvoirs fantastiques. Les sorciers disposent de vastes réserves d'énergie mystique. La magie noire qui consume leur âme leur permet de résister à de nombreuses formes d'attaque et leur confère de redoutables pouvoirs. Les sorciers ne jettent pas de sorts, mais apprennent à dompter leurs pouvoirs pour exécuter des attaques et autres tours qualifiés d'invocations. Les sorciers compensent le manque de souplesse de leurs talents par une meilleure résistance que les magiciens et les ensorceleurs.

Alignement : chaotique ou mauvais Caractéristiques dominantes : Charisme, Dextérité

Points de vie par niveau : 6

Bonus de base à l'attaque : moyen

Jet de sauvegarde favorable : Volonté

Armes : toutes les armes courantes

Armures : armure légère

Points de compétence de base : 2

Sorts : invocations (basées sur le Charisme, aucune préparation nécessaire, incantations illimitées, l'utilisation de boucliers et le port d'armures intermédiaires ou lourdes risquent de provoquer l'échec des sorts)

Aptitudes spéciales du sorcier

Décharge fantastique* : vous pouvez lancer une décharge fantastique une fois par round et ainsi abattre un éclair d'énergie magique sur un ennemi. Vous devez toucher la cible, mais son armure ne la protégera pas de ce type d'attaque. Les créatures ciblées n'ont droit à aucun jet de sauvegarde contre ces dégâts, mais leur résistance à la magie peut les en préserver.

Invocations* : à l'inverse des autres lanceurs de sorts, vous pouvez user de vos sortilèges, connus sous le nom d'invocations, aussi souvent que vous le souhaitez.

Invocations fantastiques : certaines invocations modifient les dégâts de la Décharge fantastique ou ajoutent des effets délétères à l'attaque. Vous ne pouvez simultanément appliquer qu'une invocation de ce type au pouvoir de Décharge fantastique.

Invocations façonnées : ces invocations modifient la portée, la cible (ou les cibles) ou la zone d'effet du pouvoir de Décharge fantastique. Vous ne pouvez simultanément appliquer qu'une invocation de ce type au pouvoir de Décharge fantastique.

Savoir fantastique^ : vous bénéficiez d'un bonus d'aptitude de +2 aux tests d'Art de la magie et de Savoir.

Objet leurré^ : vous bénéficiez d'un bonus de +4 aux tests d'Utilisation d'objets magiques.

Réduction des dégâts (niveau 3)*^ : vous résistez mieux aux attaques physiques, hormis les attaques infligées par des armes en fer froid (1/fer froid).

Résistance du fiélon (niveau 8)* : vous puisez dans votre pouvoir infernal pour progressivement guérir de vos blessures (1/jour).

Résistance aux énergies destructives (niveau 10)* : vous bénéficiez d'une résistance à deux types d'énergie destructive (acide, électricité, feu, froid et son).

Multiclassage et classes de prestige

Les aptitudes de sorcier ne se marient guère avec les autres classes. Il est donc rare qu'un sorcier prétende à une classe de prestige (ou au multiclassage). Les capacités fantastiques des sorciers leur interdit d'envisager les classes de prestige conditionnées à la pratique de la magie profane (comme les mystificateurs profanes).

Magicien

Quelques mots inintelligibles et une série de gestes ésotériques peuvent s'avérer plus dangereux qu'une hache de guerre, quand ces mots et gestes sont l'oeuvre d'un magicien. Cette gestuelle peut donner à croire que la magie est chose facile, mais elle est pourtant l'aboutissement de longues heures passées à étudier les arcanes d'un grimoire, à préparer les sorts du jour, sans compter les années d'apprentissage de la magie en amont.

Pour faire exister leur magie, les magiciens doivent étudier. Ils compulsent de vieux ouvrages poussiéreux, débattent inlassablement avec

leurs pairs, et ne manquent pas une occasion de pratiquer leur art.

Toute la puissance des magiciens réside dans leurs sorts. A leurs yeux, les autres domaines d'expertise ne sont qu'accessoires. Ils apprennent de nouveaux sorts au contact de leurs confrères ou à mesure qu'ils progressent dans leur art. Au fil du temps, leur arsenal magique se diversifie. Outre leurs nouveaux sorts, les magiciens apprennent progressivement à manipuler leurs sorts de sorte qu'ils fonctionnent mieux, infligent plus de dégâts ou durent plus longtemps.

Certains magiciens tendent à se spécialiser dans une école de magie donnée, où ils accèdent à un incomparable niveau de maîtrise. En contrepartie, cette spécialisation leur interdit de recourir à certains sorts étrangers à leur école de prédilection.

Caractéristiques dominantes : Intelligence, Constitution

Points de vie par niveau : 4

Bonus de base à l'attaque : faible

Jet de sauvegarde favorable : Volonté

Armes : gourdin, dague, arbalète légère, arbalète lourde et bâton

Armures : aucune

Points de compétence de base : 2

Sorts : profanes (basés sur l'Intelligence, nécessitent une préparation, le port d'armures ou de boucliers risque de provoquer l'échec des sorts)

Aptitudes spéciales de magicien

Appel de familier*^

Dons supplémentaires de magicien : vous recevez un don supplémentaire tous les cinq niveaux. Ces dons supplémentaires sont à choisir parmi un sous-ensemble de la liste intégrale des dons.

Multiclassage et classes de prestige

A l'instar des ensorceleurs, les magiciens rechignent à brider leurs prétentions magiques au profit du multiclassage. De nombreuses classes de prestige offrent aux magiciens de nouvelles perspectives. Les classes d'archer-mage, maître blème ou champion occultiste enrichissent leurs talents au combat, tandis que la vocation de mystificateur profane dote le mage audacieux d'aptitudes de roublards.

Classes de prestige

Les classes de prestige s'apparentent aux autres classes de personnage, si ce n'est qu'elles sont conditionnées selon plusieurs critères. Quelques-unes imposent de disposer d'un certain nombre de rangs dans une ou plusieurs compétences, d'autres requièrent une maîtrise de la magie divine ou profane. Chacune propose un éventail d'aptitudes qui la distingue nettement des autres. Toutes les classes de prestige énumérées ci-dessous sont assorties d'un niveau maximum (10), à l'exception des classes d'agent ménestrel et de voleur de l'ombre d'Amn (5).

Archer-mage

Seigneur des groupes de combat elfes, l'archer-mage est un guerrier usant de magie pour étoffer ses capacités de combat. Les archers-mages ne se cantonnent pas à leurs forêts natales : ils courtisent la renommée à travers monts et vaux grâce à leur précision surnaturelle au tir à l'arc ainsi qu'à leur faculté à investir leurs flèches de pouvoirs magiques divers. Un petit groupe d'archers-mages suffit à susciter la peur dans les rangs d'une armée entière. Guerriers, rôdeurs, paladins et barbares deviennent archers-mages pour ajouter un peu de magie à leurs techniques de combat. A l'inverse, magiciens et ensorceleurs peuvent également choisir cette classe pour enrichir leurs capacités martiales. En revanche, les moines, prêtres, druides, roublards et bardes n'optent que rarement pour cette voie.

Points de vie par niveau : 8

Bonus de base à l'attaque : élevé

Jets de sauvegarde favorables : Vigueur, Réflexes

Armes : toutes les armes courantes et armes de guerre

Armures : armure légère, armure intermédiaire, boucliers (sauf pavois)

Points de compétence de base : 4

Conditions

Race : elfe ou demi-elfe

Bonus de base à l'attaque : +6

Dons : Tir à bout portant, Arme de prédilection (arc long ou court)

Sorts : capacité de lancer des sorts profanes

Aptitudes spéciales

Flèche magique*^ : vous décochez des flèches plus précises et dévastatrices.

Flèche enchantée (niveau 2) : vous tirez une flèche enchantée avec le sort <i>Boule de feu</i> (3/jour).

Flèche à tête chercheuse (niveau 4)* : vous tirez une flèche qui frappe infailliblement sa cible (1/jour).

Pluie de flèches (niveau 8) : vous décochez une flèche sur chaque cible à portée de tir (1/jour).

Flèche de mort (niveau 10) : vous décochez une flèche capable de tuer instantanément la cible (1/jour).

Mystificateur profane

Les mystificateurs profanes disposent de connaissances de la magie assorties à un goût prononcé pour les intrigues, les larcins ou tout simplement les mauvais tours. Ils comptent parmi les aventuriers les plus adaptables. Les candidats à cette classe doivent savoir lancer des sorts profanes et exécuter des attaques sournoises. C'est donc un choix naturel pour les personnages multiclassés, de type magicien/roublard ou ensorceleur/roublard. Les assassins suivent parfois cette voie, mais seulement s'ils ont par ailleurs les niveaux d'ensorceleur ou de magicien requis.

Points de vie par niveau : 4

Bonus de base à l'attaque : bas

Jets de sauvegarde favorables : Réflexes, Volonté

Points de compétence de base : 4

Conditions

Alignement : tout sauf loyal

Compétences : Savoir 7, Désamorçage/sabotage 7, Acrobaties 7, Art de la magie 4

Attaque sournoise : +2d6 ou plus

Sorts profanes : capacité de lancer des sorts de niveau 3

Aptitudes spéciales

Sorts : à chaque niveau de mystificateur profane, vous obtenez de nouveaux sorts par jour et sorts connus comme si vous étiez monté de niveau dans l'une de vos classes de lanceurs de sorts profanes.

Absorption des arcanes[^] : le mystificateur profane peut dissiper les effets magiques suite à une attaque de contact et bénéficier d'une attaque supplémentaire.

Attaque sournoise[^] : tous les niveaux pairs, les dégâts supplémentaires de l'attaque sournoise que vous infligez augmentent de +1d6.

Attaque imprévisible (niveau 3)* : vous pouvez utiliser cette aptitude pour priver la cible de son bonus de Dextérité à la CA pendant un round, ce qui l'expose à une attaque sournoise (1/jour).

Assassin

L'assassin est expert dans l'art d'effectuer des attaques rapides et mortelles, ainsi que dans l'infiltration et le déguisement. Il fait souvent office d'espion, d'informateur, de tueur à gages ou d'instrument de vengeance. Sa connaissance de l'anatomie, des techniques de furtivité, des poisons et des arts ténébreux lui permet de donner la mort avec une terrifiante efficacité. La plupart des roublards, moines et bardes qui choisissent cette classe endossent le manteau de l'assassin typique, qui se glisse de zone d'ombre en zone d'ombre, muni d'une lame mortelle. Les guerriers, ex-paladins, rôdeurs, druides et barbares opèrent en tant qu'assassins guerriers, capables aussi bien de tuer à découvert que dans l'ombre. Mais ce sont peut-être les ensorceleurs, magiciens et prêtres qui font les assassins les plus terrifiants, car leurs sorts décuplent leur facilité à s'infiltrer et tuer.

Points de vie par niveau : 6

Bonus de base à l'attaque : moyen

Jet de sauvegarde favorable : Réflexes

Armes : toutes les armes courantes

Armures : armure légère

Points de compétence de base : 4

Conditions

Alignement : mauvais

Compétences : Discrétion 8, Déplacement silencieux 8

Aptitudes spéciales

Attaque mortelle*[^] : cette attaque sournoise spéciale a une chance de paralyser la cible.

Résistance au poison (niveau 2)*[^] : vous bénéficiez d'un bonus sur tous les jets de sauvegarde contre le poison.

Esquive instinctive (niveau 2)[^]

Esquive instinctive supérieure (niveau 5)[^]

Discrétion totale (niveau 8)[^]

Sorts :

Niveau 2 : Visage spectral (1/jour)

Niveau 5 : Ténèbres (1/jour)

Niveau 6 : Invisibilité (1/jour)

Niveau 9 : Invisibilité suprême (1/jour)

Chevalier noir

Les chevaliers noirs sont l'incarnation du mal, de véritables démons. Ils laissent dans leur sillage une réputation terrifiante et par trop méritée. Les chevaliers noirs sont les parangons du mal, égaux en pouvoir des preux paladins, mais dévoués aux forces des ténèbres. Aucune classe n'est mieux disposée qu'une autre à embrasser cette vocation. Elle n'exige en effet que la volonté de servir le mal le plus absolu.

Points de vie par niveau : 10
Bonus de base à l'attaque : élevé
Jet de sauvegarde favorable : Vigueur
Armes : toutes les armes courantes et armes de guerre
Armures : toutes les armures, boucliers (sauf pavois)
Points de compétence de base : 2

Conditions

Alignement : mauvais
Bonus de base à l'attaque : +6
Dons : Enchaînement, Attaque en puissance
Compétences : Discrétion 5

Aptitudes spéciales

Châtiment du Bien (niveau 2)* : vous pouvez délivrer une attaque impie contre les ennemis d'alignement bon (1/jour).
Bénédictio impie (niveau 2)^ : vous ajoutez votre modificateur de Charisme à tous vos jets de sauvegarde.
Renvoi des morts-vivants (niveau 3)* :
Création de mort-vivant (niveau 3) : vous pouvez convoquer un allié mort-vivant (1/jour).
Attaque sournoise (niveau 4)*^ :
Convocation de fiélon (niveau 5) : vous pouvez convoquer une créature infernale alliée (1/jour).

Sorts :

Niveau 2 : Force de taureau (1/jour)
Niveau 6 : Blessure grave (1/jour)
Niveau 7 : Contagion (1/jour)
Niveau 8 : Blessure critique (1/jour)

Champion divin

Le champion divin est le bras armé de son dieu : il est le gardien de ses sanctuaires, le protecteur de ses pèlerins, le meneur de ses croisades. Bien que les champions divins soient souvent des paladins au service d'un dieu d'alignement bon, ils peuvent adorer toute déité, quels que soient son alignement et son éthique. Les rivalités entre champions divins de fois opposées sont entrées dans la légende. Ces guerriers saints sont adulés par les fidèles de leur église autant qu'ils sont honnis par leurs ennemis. La plupart des champions ont des antécédents liés au combat : barbares, guerriers, paladins et rôdeurs sont les candidats les plus fréquents, bien qu'il soit également coutumier de voir des moines, prêtres, voire les moins pacifiques des druides.

Points de vie par niveau : 10
Bonus de base à l'attaque : élevé
Jet de sauvegarde favorable : Vigueur
Points de compétence de base : 2

Conditions

Bonus de base à l'attaque : +7
Dons : Arme de prédilection (armes de corps à corps)

Aptitudes spéciales

Dons supplémentaires^ : vous recevez un don supplémentaire tous les niveaux pairs (2, 4, 6, etc.). Ces dons supplémentaires sont à choisir parmi un sous-ensemble de la liste intégrale des dons.
Imposition des mains* :
Défense sacrée (niveau 2)*^ : vous recevez un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde.
Châtiment des infidèles (niveau 3)* : vous assénez une attaque sacrée dévastatrice pour quiconque ne partage pas votre alignement (1/jour).
Courroux divin (niveau 5) : vous obtenez une réduction des dégâts de 5/- ainsi qu'un bonus sacré de +3 aux jets d'attaque, de dégâts des armes et de sauvegarde. La durée dépend de votre Charisme (1/jour).

Duelliste

Le duelliste est un guerrier leste et intelligent capable de porter des coups particulièrement précis à l'aide d'une arme légère, comme une rapière. Il tire pleinement parti de ses réflexes et de sa ruse lors des combats. Plutôt que de s'encombrer d'une armure, le duelliste préfère tout simplement ne pas se faire toucher.

Les duellistes sont le plus souvent des guerriers ou des rôdeurs, mais presque aussi souvent des roublards ou des bardes.

Les ensorceleurs, les magiciens et les moines font des duellistes étonnamment efficaces, puisqu'ils se passent déjà du port de l'armure. Ils bénéficient grandement des compétences martiales du duelliste. Les paladins et barbares qui se détournent de leur vocation initiale deviennent également des duellistes.

Points de vie par niveau : 10

Bonus de base à l'attaque : élevé

Jet de sauvegarde favorable : Réflexes

Armes : toutes les armes courantes et armes de guerre

Points de compétence de base : 4

Conditions

Pour prétendre à la classe de duelliste, un personnage doit satisfaire aux conditions suivantes :

Bonus de base à l'attaque : +6

Compétences : Parade 5, Acrobaties 5

Dons : Esquive, Souplesse du serpent, Attaque en finesse

Aptitudes spéciales

Défense astucieuse[^] : quand il ne porte ni armure, ni bouclier, le duelliste ajoute son bonus d'Intelligence ou son niveau de duelliste (la valeur la plus basse des deux s'applique) à sa CA.

Réaction accrue (niveau 2)* : vous diminuez votre temps de réaction et bénéficiez de l'équivalent du sort Rapidité (1/jour).

Mobilité accrue (niveau 3)[^] : quand vous ne portez ni armure, ni bouclier, vous recevez un bonus supplémentaire de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité provoquées par vos déplacements.

Style (niveau 4)[^] : vous bénéficiez d'un bonus de +2 à vos jets de Réflexes.

Attaque précise (niveau 5)* : lorsque vous attaquez avec une arme perforante légère ou à une main, vous infligez +1d6 points de dégâts supplémentaires. Cette attaque n'a aucun effet sur les créatures immunisées contre les coups critiques et ignore les bonus associés aux armes ou boucliers tenus en main gauche.

Attaque foudroyante (niveau 6) : toutes les 30 secondes, vous pouvez exécuter une attaque foudroyante qui inflige 2d6 points de dégâts perforants supplémentaires par coup au but.

Parade élaborée (niveau 8)[^] : vous ajoutez votre niveau de duelliste à vos jets de Parade.

Don supplémentaire (niveau 9)[^] : Parade de projectiles

Protecteur nain

Le protecteur est un champion qui se consacre à la cause des nains, à celle d'un aristocrate nain, à une divinité naine ou au mode de vie des nains. Comme son nom l'indique,

c'est un combattant redoutable qui excelle dans l'art de la défense. Une rangée de protecteurs nains est beaucoup plus efficace qu'un mur de 3 mètres d'épaisseur... et beaucoup plus dangereuse.

La plupart sont issus des classes de guerrier, paladin, rôdeur ou prêtre, bien que les barbares, ensorceleurs, magiciens et autres druides puissent également tirer avantage des aptitudes défensives de cette classe de prestige. En revanche, les roublards, bardes et moines dépendent trop étroitement de leur mobilité pour exploiter au mieux les capacités du protecteur nain.

Points de vie par niveau : 12

Bonus de base à l'attaque : élevé

Jets de sauvegarde favorables : Vigueur, Volonté

Armes : toutes les armes courantes et armes de guerre

Armures : toutes les armures, boucliers (sauf pavois)

Points de compétence de base : 2

Conditions

Race : nain

Alignement : loyal

Bonus de base à l'attaque : +7

Dons : Esquive, Robustesse

Astuce NWN2

Un guerrier nain peut faire un redoutable protecteur nain. Pour obtenir le don Esquive indispensable pour accéder à la classe de protecteur nain, votre Dextérité devra être égale ou supérieure à 13.

Aptitudes spéciales

Posture défensive* : vous pouvez adopter une posture martiale spécifique qui vous confère un bonus de +4 à la Force et à la Constitution, ainsi qu'un bonus d'esquive de +4 à la CA (1/jour).

Science de la défense* : vous bénéficiez d'un bonus d'esquive de +1 à la CA.

Esquive instinctive^ (niveau 2)

Sens des pièges (niveau 4)** : vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets de Réflexes contre les pièges.

Esquive instinctive supérieure ^ (niveau 6)

Réduction des dégâts (niveau 6)** : vous ignorez une partie des dégâts qui vous sont infligés (RD 3/-).

Champion occultiste

Les champions occultistes sont des combattants très polyvalents, versés dans les arts magiques aussi bien que martiaux et capables de charger leurs ennemis l'épée au clair tout en leur lançant une boule de feu. Ils partagent leur temps entre l'amélioration de leurs capacités physiques et l'étude de la magie pour renforcer leur arsenal de sorts. Ce sont bien souvent des individus tenaces et déterminés, consacrant chaque seconde de leur vie à se perfectionner dans deux domaines opposés : l'art du combat et l'art de la magie. Tous ceux qui aspirent à la vocation de champion occultiste doivent justifier d'un vaste répertoire de compétences martiales et profanes. Aussi les champions occultistes sont-ils généralement issus de personnages multiclassés, des guerriers/magiciens le plus souvent.

Points de vie par niveau : 6

Bonus de base à l'attaque : élevé

Jet de sauvegarde favorable : Vigueur

Armes : toutes les armes courantes

Armures : armure légère

Points de compétence de base : 6

Conditions

Alignement : tout sauf mauvais

Dons : Vigilance, Volonté de fer

Compétences : Diplomatie 8, Savoir 4, Survie 2

Sorts profanes : capacité de lancer des sorts divins de niveau 3.

Aptitudes spéciales

Don supplémentaire : Magie de guerre, Talent (Concentration)

Lanceur de sorts (niveau 2)^ : à chaque niveau de champion occultiste que vous obtenez (à l'exception du niveau 1), vous recevez de nouveaux sorts par jour et sorts connus comme si vous étiez monté de niveau dans l'une de vos classes de lanceurs de sorts profanes.

Berserker frénétique

La folie aveugle et l'imprévisibilité de la tempête ne font plus qu'une dans l'âme du berserker frénétique. Contrairement à la plupart des autres personnages, il ne se bat pas pour accomplir quelque mission héroïque ou défaire un adversaire honnis. A ses yeux, l'héroïsme n'est qu'une piteuse justification. Seul l'attire le frisson du combat. Pour lui, la fureur des batailles agit comme un drogue puissante : il s'expose constamment au conflit pour assouvir son appétit guerrier. Le long des frontières sauvages et dans les royaumes maléfiques, les berserkers frénétiques prennent souvent la tête de troupes constituées d'une grande variété de classes de personnage, et comprenant parfois d'autres berserkers frénétiques. Certaines de ces unités se tournent vers le banditisme et le brigandage, d'autres servent comme mercenaires. Quelles que soient leurs origines, ces forces armées gravitent naturellement autour des situations d'instabilité et de conflit, car les batailles et les guerres civiles sont leur pain quotidien. D'ailleurs, l'apparition d'un berserker frénétique dans une région est souvent de mauvais augure.

Points de vie par niveau : 12

Bonus de base à l'attaque : élevé

Jet de sauvegarde favorable : Vigueur

Points de compétence de base : 2

Conditions

Alignement : tout sauf loyal

Bonus de base à l'attaque : +6

Dons : Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements

Aptitudes spéciales

Frénésie* : vous entrez dans une violente transe guerrière et bénéficiez d'un bonus de +6 à la Force accompagné d'un malus de -4 à la CA. Elle donne au berserker frénétique une attaque supplémentaire qui exploite son bonus de base à l'attaque maximal (cet effet n'est pas cumulable avec un autre de même type, comme le sort Rapidité). Vous subissez deux points de dégâts par round pendant toute la durée de la frénésie. La durée est fonction de votre Constitution. Les effets de la frénésie ne se cumulent pas avec le rage de berserker

Don supplémentaire : Robustesse

Enchaînement suprême (niveau 2) : une fois par round, l'Enchaînement vous procure deux attaques supplémentaires au lieu d'une seule.

Frénésie immortelle (niveau 4) : au niveau 4, lorsqu'un berserker frénétique entre en frénésie, il bénéficie d'une immunité aux sorts, pouvoirs et effets magiques de mort.

Attaque en puissance améliorée (niveau 5) : vos dons Attaque en puissance et Science de l'attaque gagnent en puissance.

Inspiration frénétique (niveau 6)* : vous pouvez inspirer la frénésie chez vos alliés (comme décrite plus haut).

Maîtrise de l'attaque en puissance (niveau 10) : vos dons Attaque en puissance et Science de l'attaque gagnent davantage en puissance.

Agent ménestrel

Les ménestrels font partie d'une société secrète. Dispersés aux quatre coins de Faerûn, leurs membres ont juré de contenir le mal, de préserver la connaissance et de maintenir l'équilibre entre la civilisation et la nature. Les agents ménestrels sont les "agents de terrain" de l'organisation. Ils interviennent afin de réunir des informations et d'éliminer les menaces qui pèsent sur la région. Aussi efficaces en groupe que seuls, les agents ménestrels affichent une polyvalence que peu d'autres classes sont capables d'égalier.

Les bardes peuvent naturellement prétendre à cette classe de prestige, de même que les rôdeurs, les roublards, les ensorceleurs ou les magiciens. Tous possèdent une diversité de talents indispensable à la vocation d'agent ménestrel.

Astuce NWN2

Vous devriez envisager, dès la création de votre personnage, à quelle classe de prestige vous souhaitez appartenir ultérieurement. Choisissez vos compétences et dons en conséquence. Souvenez-vous, les armes et armures inventoriées s'ajoutent à celles déjà utilisables par le personnage.

Points de vie par niveau : 6

Bonus de base à l'attaque : moyen

Jet de sauvegarde favorable : Volonté

Armes : toutes les armes courantes

Armures : armure légère

Points de compétence de base : 6

Conditions

Alignement : tout sauf mauvais

Dons : Vigilance, Volonté de fer

Compétences : Diplomatie 8, Savoir 4, Survie 2

Aptitudes spéciales

Savoir de ménestrel*^ : vous identifiez les objets plus aisément que les autres classes et ajoutez votre niveau d'agent ménestrel à vos tests de Savoir.

Lanceur de sorts (niveau 2)^ : lorsque vous gagnez un niveau d'agent ménestrel (à l'exception du niveau 1), vous obtenez de nouveaux sorts par jour et sorts connus, comme si vous étiez monté de niveau dans l'une de vos classes de lanceur de sorts (profanes ou divins).

Oeil de Dénéïr (niveau 2)^ : vous recevez un bonus de +3 aux jets de sauvegarde contre les pièges.

Coeur de Lliira (niveau 2)^ : vous recevez un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts mentaux.

Sourire de Tymora (niveau 3) : vous ou un allié recevez un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde.

Voix de Lurie (niveau 4) : vous pouvez lancer trois fois par jour Domination d'animal.

Faveur de Mystra (niveau 5)^ : vous recevez un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde contre la magie.

Maître blême

La nécromancie est rarement le choix le plus judicieux pour les lanceurs de sorts profanes. Ceux qui aspirent à percer les mystères de la mort le font généralement en suivant la voie divine. Cependant, il existe un sentier détourné pour ceux qui désirent le pouvoir sur les morts-vivants : le maître blême se consacre à un savoir particulier qui lui octroie des pouvoirs uniques.

Points de vie par niveau : 6

Bonus de base à l'attaque : faible

Jet de sauvegarde favorable : Volonté

Points de compétence de base : 2

Conditions

Alignement : tout sauf bon

Sorts profanes : capacité de lancer des sorts divins de niveau 3.

Aptitudes spéciales

Sorts : lorsque vous passez à un niveau impair, votre nombre de sorts par jour et de sorts connus augmente comme si vous aviez gagné un niveau dans l'une de vos classes de lanceur de sorts profanes.

Peau osseuse : au niveau 1, le maître blême reçoit un bonus d'armure naturelle de +2 à la CA. Ce bonus augmente de +2 tous les quatre niveaux.

Animation des morts (niveau 2)* : vous pouvez convoquer un allié mort-vivant.

Vision dans le noir (niveau 3) : vous voyez dans le noir le plus complet.
Vigueur de la non-vie (niveau 5) : vous gagnez 3 points de vie supplémentaires par niveau.
Greffon mort-vivant (niveau 6)* : vous pouvez paralyser vos adversaires (2/jour).
Solide comme un os (niveau 7) : vous êtes immunisé contre les effets d'immobilisation, de paralysie et d'étourdissement.
Maîtrise de la non-vie (niveau 10) : vous êtes immunisé contre les coups critiques.

Disciple du dragon rouge

On raconte que les pouvoirs magiques des ensorceleurs et des bardes sont liés au fait que dans leurs veines coule du sang de dragon. Les disciples du dragon rouge sont des ensorceleurs et des bardes qui utilisent leurs pouvoirs magiques comme catalyseur pour embraser leur sang de dragon et libérer son plein potentiel. Ils préfèrent une vie d'exploration à une vie recluse. Déjà versés dans les arts de la magie, beaucoup se lancent en quête d'aventures surtout si cela leur permet de trouver plus d'éléments concernant leur héritage draconique. Ils sont souvent attirés par des endroits censés abriter des dragons.

Points de vie par niveau : 12
Bonus de base à l'attaque : moyen
Jets de sauvegarde favorables : Vigueur, Volonté
Points de compétence de base : 2

Conditions

Classe : ensorceleur ou barde
Compétences : Savoir 8

Aptitudes spéciales

Armure draconique (niveau 1)*^ : vous recevez un bonus d'armure naturelle.
Caractéristiques draconiques^. Ces effets sont cumulatifs.
Niveau 2 : Force +2
Niveau 4 : Force +2
Niveau 7 : Constitution +2
Niveau 9 : Intelligence +2
Niveau 10 : Force +4; Charisme +2
Souffle (niveau 3)* : vous crachez des flammes tel un dragon rouge.
Perception aveugle (niveau 5) : vous recevez le pouvoir de perception aveugle.
Demi-dragon (niveau 10)^ : vous voyez dans le noir et bénéficiez d'une immunité au sommeil, à la paralysie, à la terreur et au feu.

Voleur de l'ombre d'Amn

L'organisation connue sous le nom de voleurs de l'ombre est la guilde de voleurs la plus importante et la plus prospère de tout Faerûn. Ce succès est dû à un système de guildes aux multiples connexions, chacune partageant le même double objectif : profit et pouvoir. Depuis sa forteresse en Amn, ce conglomerat de guildes se taille la part du lion dans toutes les opérations criminelles ayant cours le long de la Côte des épées et au-delà. En tant que membre de l'une de ces guildes, un voleur de l'ombre d'Amn ne connaît que ses subalternes, ses collatéraux et son supérieur direct. Ce strict cloisonnement assure la sauvegarde de l'organisation, car un membre capturé ne peut livrer que peu de ses complices.

Points de vie par niveau : 6
Bonus de base à l'attaque : moyen
Jet de sauvegarde favorable : Réflexes
Armures : armure légère
Points de compétence de base : 6

Conditions

Compétences : Bluff 3, Discrétion 8, Intimidation 3, Déplacement silencieux 3
Dons : Discret
Vous devez contacter les voleurs de l'ombre et être accepté dans leur guilde.

Aptitudes spéciales

Attaque sournoise*
Double langage^ : vous recevez un bonus de +2 aux tests de Bluff et de Diplomatie.
Don supplémentaire^ : aux niveaux 2 et 4, vous choisissez un don supplémentaire parmi les suivants : Arme de prédilection, Attaque en finesse, Combat en aveugle, Expertise du combat, Feinte, Incantation silencieuse, Incantation statique, Réflexes surhumains, Savoir-faire mécanique, Pistage, Talent, Vigilance.
Esquive instinctive (niveau 2)^
Réputation (niveau 3)^ : vous bénéficiez d'une réduction de 10 % auprès de tous les marchands, et d'un bonus supplémentaire de +2 à tous vos jets de Bluff, d'Intimidation et de Diplomatie.
Esquive instinctive supérieure (niveau 5)^

Maître des ombres

Habiles dans l'art de la duperie, les maîtres des ombres évoluent à la limite de la lumière et des ténèbres. Ils sont mystérieux et peu fiables, mais ils exercent malgré tout une véritable fascination sur ceux qui les rencontrent.

Les roublards et les bardes sont les maîtres des ombres les plus répandus. Les guerriers, barbares, rôdeurs et paladins apprécient également les facultés des maîtres des ombres à frapper leurs ennemis avec habileté et discrétion. Les magiciens, ensorceleurs, prêtres et druides empruntent la voie des maîtres des ombres afin de bénéficier de leur aptitude à lancer des sorts et à s'éclipser. Malgré les liens qui les unissent aux ombres et à la duperie, les maîtres des ombres ne sont pas tous d'alignement mauvais, au contraire.

Les maîtres des ombres se déplacent rarement seuls et ne s'attardent jamais bien longtemps au même endroit. Certains usent de leurs aptitudes pour distraire les badauds, d'autres se tournent plus volontiers vers le vol et excellent à manipuler autrui et à surgir là où on ne les attend pas. Tous les maîtres des ombres cultivent un halo de mystère autour d'eux, de sorte que nul ne sait quoi penser d'eux.

Points de vie par niveau : 8

Bonus de base à l'attaque : moyen

Jet de sauvegarde favorable : Réflexes

Armes : toutes les armes courantes

Armures : armure légère

Points de compétence de base : 6

Conditions

Compétences : Déplacement silencieux 8, Discrétion 10, Acrobaties 5

Dons : Esquive, Souplesse du serpent

Aptitudes spéciales

Hébétude des ombres : vous hébécitez votre cible (1/jour).

Appel du compagnon ombre* : vous pouvez convoquer une ombre (1/jour).

Esquive des ombres* : vous bénéficiez d'un camouflage, d'une réduction des dégâts et d'un bonus à la CA (3/jour).

Discrétion totale

Esquive totale (niveau 2)^

Vision dans le noir (niveau 2)^ : vous voyez dans le noir le plus complet.

Esquive instinctive (niveau 2) : grâce à cette aptitude, vous conservez toujours votre bonus de Dextérité à la CA, même pris au dépourvu.

Roulé-boulé (niveau 5)^

Esquive instinctive supérieure (niveau 5)

Esprit fuyant (niveau 7)^ : vous bénéficiez de deux jets de sauvegarde contre les sorts mentaux.

Esquive extraordinaire (niveau 10)^

Prêtre de guerre

Les prêtres de guerre, farouches et directs, prient pour la paix mais préparent la guerre. Leur volonté de fer, leur charisme et leur dévotion totale envers leur dieu en font de redoutables combattants. Les prêtres sont des candidats tout indiqués, tout comme les druides qui ont renoncé à la nature au profit du combat.

Remarque D&D

Dans NWN2, les druides ont accès à la classe prêtre de guerre.

Points de vie par niveau : 10

Bonus de base à l'attaque : élevé

Jet de sauvegarde favorable : Vigueur

Armes : toutes les armes courantes et armes de guerre

Armures : toutes les armures, boucliers (dont pavois)

Points de compétence de base : 2

Conditions

Bonus de base à l'attaque : +5

Compétences : Diplomatie 8, Détection 5

Dons : Magie de guerre

Sorts divins : capacité de lancer des sorts divins de niveau 4.

Aptitudes spéciales

Halo de guerre^ : tous les alliés situés à moins de 3 mètres du prêtre de guerre (lui exclu) reçoivent un bonus de +1 aux jets d'attaque ; les ennemis écotent quant à eux d'un malus de -1 aux jets de sauvegarde.

Sorts (niveau 2)^ : tous les niveaux pairs, le nombre de sorts par jour et de sorts connus augmente comme si vous aviez gagné un niveau dans l'une de vos classes de lanceur de sorts divins.

Discours galvanisant* (niveau 2) : tous les alliés situés à moins de 9 mètres bénéficient d'un bonus aux jets de sauvegarde contre la terreur et les effets mentaux (1/jour).

Aura de terreur (niveau 5) : tous les ennemis situés dans un rayon de 6 mètres sont submergés de terreur (1/jour).
Ennemi implacable (niveau 10) : tous les alliés situés dans un rayon de 6 mètres reçoivent un bonus temporaire de +20 points de vie, et la vitesse de déplacement du prêtre de guerre est réduite de 50 % pendant 10 rounds (1/jour).

Sorts :

Niveau 1 : Regain d'assurance (1/jour par niveau de prêtre de guerre)
Niveau 3 : Soins légers de groupe (1/jour)
Niveau 6 : Marée guerrière (1/jour)
Niveau 7 : Rapidité (3/jour)
Niveau 9 : Guérison suprême de groupe (1/jour)

Maître d'arme

Pour le maître d'arme, on ne peut atteindre la perfection qu'en maîtrisant une seule arme de corps à corps. Il tente de ne faire qu'un avec son arme de prédilection pour pouvoir l'utiliser aussi naturellement que s'il s'agissait d'un de ses membres.

Points de vie par niveau : 10

Bonus de base à l'attaque : élevé

Jet de sauvegarde favorable : Vigueur

Points de compétence de base : 2

Conditions

Bonus de base à l'attaque : +5

Dons : Arme de prédilection (arme de corps à corps), Esquive, Souplesse du serpent, Expertise du combat, Attaque éclair et Attaque en rotation

Compétences : Intimidation 4

Astuce NWN2

Le guerrier est un redoutable candidat pour la classe de maître d'arme. Cette classe est conditionnée à une grande variété de dons. Assurez-vous que votre personnage dispose d'au moins 13 en Intelligence et en Dextérité.

Aptitudes spéciales

Arme de choix*^ : vous optez pour un type d'arme dont vous maîtriserez le maniement. Lorsque vous utilisez des armes de ce type, vous recevez des avantages spécifiques.

Dégâts ki : vous infligez les dégâts maximaux avec votre arme de choix (1/jour).

Augmentation de facteur (niveau 5) : votre facteur de critique avec votre arme de choix augmente de +1 (ainsi, x2 devient x3, etc.)

Maîtrise de l'arme de prédilection (niveau 5) : vous recevez un bonus de +1 aux jets d'attaque lorsque vous combattez avec votre arme de choix.

Critique ki (niveau 7) : votre zone de critique possible augmente de +2 lorsque vous combattez avec votre arme de choix (ainsi, une zone de critique de 20 passe à 18-20, etc.).

COMPETENCES

Cette section détaille les compétences disponibles dans *Neverwinter Nights 2*.

Utilisation des compétences

De nombreuses compétences, comme Estimation, sont utilisées automatiquement en cas de besoin. D'autres, comme Crochetage, sont utilisées lorsque le personnage interagit avec un objet adéquat. Si, par exemple, vous faites Maj+clic sur un coffre verrouillé, cela fait apparaître l'option de déverrouillage dans le menu contextuel déroulant. Enfin, pour recourir à certaines compétences, il faut entrer dans un mode spécifique. Ces modes sont abordés ci-après.

Remarque D&D

Dans NWN2, nombre de compétences ne fonctionnent pas tout à fait comme dans D&D. Ces variations sont nécessaires pour adapter D&D aux mécanismes du jeu de rôles sur ordinateur, afin de conserver toute leur saveur aux compétences originelles. Lisez attentivement le descriptif des compétences.

Mode Recherche

Quand vous activez le mode Recherche via la barre de mode, la vitesse de déplacement diminue, mais le personnage utilise activement les compétences Fouille, Détection et Perception auditive afin de localiser les créatures invisibles et les objets cachés. Les compétences Détection et Perception auditive sont toujours actives, mais le mode Recherche les rend plus efficaces. Seuls les elfes effectuent des tests de Fouille même quand ils ne sont pas en mode Recherche.

Mode Furtif

Les compétences Discrétion et Déplacement silencieux sont utilisées quand vous activez le mode Furtif via la barre de mode. Quand le mode Furtif est activé, le personnage se déplace lentement, afin d'éviter de se faire repérer par les ennemis. Les ennemis ont recours à leurs compétences Perception auditive et Détection pour tenter de le repérer. On passe automatiquement en mode Furtif quand on devient invisible.

Compétences générales

Les compétences ci-après sont ouvertes à tous, que le personnage ait ou non acheté des rangs. L'abréviation entre parenthèses fait référence à la caractéristique dont le modificateur s'applique au test de compétence.

Estimation (Int)

Cette compétence influe sur les prix que vous consentent les marchands quand vous achetez ou vendez quelque chose. Elle est utilisée automatiquement quand vous faites affaire avec un marchand.

Bluff (Cha)

Cette compétence permet de rendre plausible une affirmation fantaisiste ou un mensonge. Elle regroupe tout ce qui tend à abuser, fourvoyer ou escroquer les autres. Les dialogues lors desquels cette compétence peut être utilisée sont signalés. Les personnages possédant le don Feinte peuvent également recourir à cette compétence pour distraire un adversaire. En cas de succès, cet adversaire perd son bonus de Dextérité à la CA, ce qui le rend notamment vulnérable aux attaques sournoises. Pour tenter une feinte en combat, faites Maj+clic sur un adversaire et sélectionnez l'option "Feinte".

Concentration (Con)

On recourt à un test de Concentration à chaque fois que le personnage est gêné quand il tente de lancer un sort. Le DD du test est égal à 10 + les dégâts subis + le niveau du sort que le personnage est en train de lancer. Si vous lancez un sort à moins de trois mètres d'un ennemi, un malus de -4 s'applique. Concentration sert également à éviter les effets de la compétence Raillerie (voir plus loin).

Artisanat (alchimie) (Int)

L'alchimie permet de distiller les essences (des composantes magiques brutes utilisées dans la fabrication des objets magiques) et à réduire un objet magique en essence. Le DD du test dépend de la complexité de la potion ou de l'essence considérée ou de l'objet que l'on réduit. Pour utiliser cette compétence, placez les ingrédients sur un atelier d'alchimie, puis utilisez l'objet Mortier et pilon en ciblant l'atelier. Pour distiller un objet, utilisez Mortier et pilon sur l'icône de l'objet.

Création d'armures (Int)

Cette compétence permet de fabriquer divers types d'armures et de boucliers à l'aide de matériaux bruts. Reportez-vous à la section "Fabrication et amélioration d'objets". Le DD du test dépend du type d'armure ou de bouclier que vous tentez de fabriquer. Pour utiliser cette compétence, placez le moule considéré (par exemple "moule d'armure de cuir") et les ressources nécessaires sur une enclume, puis utilisez l'objet Marteau de forgeron en ciblant l'enclume.

Fabrication de pièges (Int)

Cette compétence permet de fabriquer des pièges à partir de matériaux bruts. Reportez-vous à la section "Fabrication et amélioration d'objets". Le DD du test dépend de la dangerosité du piège que vous tentez de fabriquer. Pour utiliser cette compétence, placez le moule considéré (par exemple "moule de piège à épieux mineur") et les ressources nécessaires sur une enclume, puis utilisez l'objet Marteau de forgeron en ciblant l'enclume.

Création d'armes (Int)

Cette compétence permet de fabriquer des armes à partir de matériaux bruts. Reportez-vous à la section "Fabrication et amélioration d'objets". Le DD du test dépend du type d'arme que vous tentez de fabriquer. Pour utiliser cette compétence, placez le moule considéré (par exemple "moule d'épée longue") et les ressources nécessaires sur une enclume, puis utilisez l'objet Marteau de forgeron en ciblant l'enclume.

Diplomatie (Cha)

Cette compétence vous permet de persuader quelqu'un de vous révéler des informations supplémentaires lors d'une enquête, ou de vous donner une récompense plus importante. Cette compétence est activée automatiquement dans les conversations ; le DD dépend de la cible.

Discipline (For)

Quand un ennemi tente d'utiliser un don de combat tactique contre vous (comme Désarmement ou Renversement), la compétence Discipline vous donne une chance d'y échapper. Le DD du test est égal au jet d'attaque de l'attaquant.

Remarque D&D
Discipline est une compétence propre à NWN2. Cette compétence ne fait pas partie du système de jeu D&D.

Premiers secours (Sag)

Cette compétence permet de rendre des points de vie et de soigner poisons et maladies à l'aide d'une Trousse de premiers secours. Si la cible est victime d'un poison ou d'une maladie, vous devez dépasser le DD du mal qui l'affecte. En cas de réussite, la cible est guérie, et récupère un nombre de points de vie égal au total modifié du test de Premiers secours. Si la cible n'est ni empoisonnée ni malade, elle récupère quand même les points de vie. Pour recourir à la compétence Premiers secours sur vous-même ou un allié, utilisez une Trousse de premiers secours se trouvant dans votre inventaire.

Discrétion (Dex)

La compétence Discrétion est utilisée conjointement à Déplacement silencieux pour éviter de se faire repérer. Pour utiliser cette compétence, il vous suffit d'activer le mode Furtif dans la barre de mode. Le test de Discrétion est opposé au test de Détection des adversaires, et Déplacement silencieux est opposé à Perception auditive. Notez qu'en mode Furtif, votre vitesse de déplacement est diminuée. La plupart des armures et l'utilisation d'une torche vous donnent un malus, mais des conditions de faible éclairage vous confèrent un bonus. Les créatures de petite taille, tout comme celles qui restent immobiles, ont plus de facilité à passer inaperçues.

Intimidation (Cha)

Cette compétence permet de faire plier la volonté d'un individu agressif ou de faire parler un prisonnier. Les dialogues lors desquels cette compétence peut être utilisée sont signalés. Les chances de réussite dépendent du contexte.

Perception auditive (Sag)

Cette compétence vous prévient si une créature se cache à proximité. Perception auditive est opposée au test de Déplacement silencieux de l'adversaire. En cas de réussite, la créature devient visible, ce qui vous permet de la cibler. Rester immobile confère un bonus de +5 aux tests de Perception auditive. Pour utiliser cette compétence, activez le mode Recherche via la barre de mode.

Savoir (Int)

Quand vous inspectez un objet magique pour la première fois, Savoir vous donne une chance de l'identifier. Plus un objet est précieux, plus il est difficile à identifier. Bardes et agents ménestrels ont un bonus aux tests de Savoir.

Remarque D&D :
la compétence Savoir de NWN2 est similaire à celle du système D&D.

Déplacement silencieux (Dex)

La compétence Déplacement silencieux est utilisée en conjonction avec Discrétion pour passer inaperçu. Pour utiliser cette compétence, il vous suffit d'activer le mode Furtif dans la barre de mode. Le test de Déplacement silencieux est opposé au test de Perception auditive de l'adversaire, et celui de Discrétion est opposé à Détection. Notez qu'en mode Furtif, votre vitesse de déplacement est diminuée. La plupart des armures donnent un malus aux tests de Déplacement silencieux.

Parade (Dex)

Quand vous maniez une arme à une main ou combattez à mains nues, l'utilisation de la compétence Parade vous permet d'adopter une posture défensive qui peut dévier les attaques adverses, et vous donne parfois l'occasion d'effectuer une contre-attaque face aux adversaires moins bien entraînés. Pour utiliser cette compétence, activez le mode Parade via la barre de mode. Vous ne pouvez pas attaquer normalement en mode Parade.

Remarque D&D :
Parade est une compétence propre à NWN2. Cette compétence ne fait pas partie du système de jeu D&D.

Le DD du test de Parade est égal au jet d'attaque modifié du coup qui vous est porté. En cas de réussite, le personnage qui pare n'est pas touché par l'attaque. Chaque round, un personnage peut parer autant d'attaques qu'il peut en effectuer en temps normal. Pour toute attaque supplémentaire, la Parade est effectuée avec un malus cumulatif de -3 (ainsi, si vous avez trois attaques, la quatrième du round est parée à -3, la cinquième à -6, etc.). Si votre test de Parade dépasse le DD requis de 10 ou plus, vous bénéficiez d'une contre-attaque contre l'adversaire dont vous avez paré le coup.

Représentation (Cha)

Représentation est une compétence exclusive des bardes, utilisée pour déterminer le type, et parfois l'effet, des chants de barde dont un personnage dispose. En règle générale, tout barde se doit de pousser cette compétence au maximum. Représentation a parfois une utilité lors d'un dialogue.

Fouille (Int)

Votre capacité à détecter les pièges est fonction de votre compétence Fouille. Pour détecter un piège, le DD est déterminé par le test de compétence de la personne qui a posé le piège, auquel s'ajoute la puissance du piège. Seuls les roublards peuvent détecter un piège dont

le DD est supérieur à 35. En temps normal, on ne peut détecter un piège qu'en étant à moins d'un mètre cinquante de lui. Activer le mode Recherche (via la barre de mode) fait passer cette portée à 3 mètres.

Synergie : si vous avez 5 rangs ou plus en Fouille, vous bénéficiez d'un bonus de synergie de +2 en Survie.

Détection (Sag)

Détection (ainsi que Perception auditive) améliore vos chances de localiser les créatures cachées.

Le DD du test est opposé au test de Discrétion de la créature cachée. Pour utiliser cette compétence, activez le mode Recherche à l'aide de la barre de mode.

Survie (Sag)

La compétence Survie est utilisée pour afficher la position des ennemis sur la mini-carte.

Raillerie (Cha)

Cette compétence permet de provoquer un adversaire, de façon à ce qu'il baisse momentanément sa garde. Plus votre compétence Raillerie augmente, plus vos adversaires éprouveront de difficultés à résister à ses effets. En outre, cette compétence affectera davantage d'ennemis. Votre tentative réussit si le résultat du test de Raillerie dépasse le test de Discipline de la cible.

Remarque D&D

Raillerie est propre à NWN2. Cette compétence ne fait pas partie du système de jeu D&D.

Compétences non innées

On ne peut utiliser l'une de ces compétences qu'à la condition d'avoir acheté au moins un rang.

Désamorçage/sabotage (Int)

Il existe quatre actions de difficulté croissante que l'on peut effectuer sur un piège.

Le DD du test est déterminé par le niveau de difficulté du piège et l'action entreprise.

Ces actions sont :

- examiner le piège pour estimer précisément le niveau de difficulté requis pour le désarmer (DD de base -7),
- faire apparaître le piège pour que les autres membres du groupe puissent l'éviter (DD de base -5),
- récupérer le piège (DD de base +10)
- ou le désamorcer (DD de base).

Seuls les roublards peuvent désamorcer un piège dont le DD est égal ou supérieur à 20. 5 rangs ou plus en Pose de piège confèrent un bonus de synergie de +2 aux tests de Désamorçage/sabotage.

Le désamorçage et la pose de piège sont deux aspects d'une compétence unique dans le système D&D, Désamorçage/sabotage.

Synergie : si vous avez 5 rangs ou plus en Pose de piège, vous bénéficiez d'un bonus de synergie de +2 aux tests de Désamorçage.

Remarque D&D

Dans Dungeons & Dragons, la compétence Désamorçage/sabotage comprend les actions permises par les compétences Désamorçage et Pose de piège de NWN2. Pour des raisons d'équilibrage, ces deux actions ont été séparées en compétences distinctes dans NWN2.

Crochetage (Dex)

Cette compétence permet de déverrouiller portes et conteneurs. Le DD est déterminé par la complexité de la serrure. Des outils de voleur confèrent un bonus à vos tests de Crochetage, mais ils sont détruits en cas d'échec comme de réussite. Notez que votre personnage fait 20 systématiquement au dé du test quand il n'est pas en situation de combat.

Pose de piège (Dex)

Cette compétence permet de poser des trousses à piège, visibles par vos alliés et invisibles aux yeux des ennemis. Le DD de la tentative est déterminé par la puissance du piège à poser. Si vous êtes en combat et que la tentative échoue de 10 ou plus, vous déclenchez votre propre piège.

Synergie : si vous avez 5 rangs ou plus en Désamorçage, vous bénéficiez d'un bonus de synergie de +2 aux tests de Pose de piège.

Escamotage (Dex)

Cette compétence vous permet de voler des objets à autrui. Faire les poches est divisé en deux phases. En premier lieu, l'objet à subtiliser doit être acquis via un test d'Escamotage de DD 20 si la cible est neutre, 30 si elle est hostile. Ensuite, votre Escamotage doit passer inaperçu. Si le test de Détection de la cible dépasse votre test d'Escamotage, le vol à la tire est remarqué, et votre victime risque fort de passer à l'attaque. Les créatures hostiles bénéficient également d'un bonus de +10 à leur test de Détection.

Art de la magie (Int)

Un test réussi d'Art de la magie permet de déterminer quel sort un adversaire est en train de lancer. Le DD du test est égal à 15 + le niveau du sort. Art de la magie est utilisée automatiquement quand la compétence s'applique. Chaque tranche de 10 rangs en Art de la magie vous fait en outre bénéficier d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre la magie. Les magiciens spécialisés bénéficient d'un bonus de +2 sur leurs tests d'Art de la magie quand il s'agit de sorts de leur école de prédilection, et subissent un malus de -5 pour les sorts d'une école qui leur est interdite.

Acrobaties (Dex)

A chaque fois que vous vous déplacez près d'un ennemi, vous effectuez automatiquement un test d'Acrobaties dont le DD est égal à 15. En cas de réussite, vous privez l'adversaire d'attaque d'opportunité pendant ce round. En outre, chaque tranche de 5 rangs en Acrobaties (bonus de Dextérité non inclus) augmente votre CA de +1.

Utilisation d'objets magiques (Cha)

Cette compétence vous permet d'essayer d'utiliser un objet magique qui vous est normalement interdit en raison de votre race, classe ou alignement. La valeur de l'objet détermine le DD du test. Le DD augmente de 5 si l'objet est interdit à votre race, et de 10 s'il est interdit à votre alignement.

DONS

Neverwinter Nights 2 vous propose plus de 100 dons. Ils sont passés en revue dans la table ci-après. Pour plus d'informations, veuillez consulter le descriptif complet dans le jeu.

Remarque D&D

Dans NWN2, de nombreux dons fonctionnent de façon différente du système D&D. Ces variations sont nécessaires pour adapter D&D à la mécanique des jeux de rôles sur ordinateur, mais ont été conçues de façon à préserver au maximum la saveur des dons d'origine. Maniement d'une arme exotique, par exemple, vous permet de manier toutes les armes exotiques du jeu, et la manœuvre de combat Désarmement ne peut être entreprise si l'on ne possède pas le don Désarmement. Veuillez vous référer au descriptif en cours de jeu.

Traits de personnalité		
Don	Conditions	Avantage
Artiste [■]	Niveau 1	+2 en Représentation ; +3 chants de barde par jour.
Sanguin [●]	Niveau 1	+2 en Détection ; +2 contre la terreur ; +2 en initiative.
Borné [■]	Niveau 1	+2 contre Raillerie ; +2 contre la terreur ; +1 aux jets de Volonté.
Chance des héros [●]	Niveau 1	+1 à la CA ; +1 à tous les jets de sauvegarde.
Suprématie spirituelle	Niveau 1	L'Int et les dons de métamagie augmentent les points de vie (au lieu de la Con).
Paume d'argent [●]	Niveau 1	+2 en Estimation, Bluff et Diplomatie.
Sang de serpent [●]	Niveau 1	+2 contre le poison ; +2 aux jets de Vigueur.
Prodige magique [■]	Niveau 1	Sort(s) supplémentaire(s), et les ennemis ont un peu plus de mal à résister à vos sorts.
Indomptable [■]	Niveau 1	+3 aux jets contre les effets de mort. +1 aux jets de Vigueur et de Volonté.
Brute [■]	Niveau 1	+2 aux tests d'Intimidation et d'Estimation. +2 en initiative.

Dons d'armes et armures		
Don	Conditions	Avantage
Port des armures légères		Permet de porter une armure légère.
Port des armures intermédiaires	Port des armures légères	Permet de porter une armure intermédiaire.
Port des armures lourdes	Port des armures intermédiaires	Permet de porter une armure lourde.
Grande poigne	Bonus de base à l'attaque +1	Permet de manier d'une seule main une arme à deux mains.
Maniement des boucliers		Permet de porter un bouclier.
Maniement du pavois	Maniement des boucliers	Permet de porter un pavois.
Maniement d'une arme exotique	Bonus de base à l'attaque +1	Permet de manier toutes les armes exotiques (hache double, katana, etc.).
Maniement d'une arme de guerre		Permet de manier toutes les armes de guerre (épée longue, hache d'armes, arcs...).
Maniement d'une arme courante		Permet de manier toutes les armes courantes (dague, arbalètes, etc.).

- Ce don fonctionne différemment dans sa version D&D.
- Ce don n'existe pas dans D&D.
- * Un guerrier peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.
- ▲ Un magicien peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.

Dons généraux		
Don	Conditions	Avantage
Lanceur de sorts de guerre	Barde ou sorcier	Permet de lancer des sorts de barde ou des invocations de sorcier en portant une armure intermédiaire.
Combat en aveugle		Facilite le combat quand on est aveuglé ou que l'on affronte un adversaire invisible.
Spécialisation martiale*	Guerrier niveau 4; Arme de prédilection (même arme)	+2 aux dégâts avec l'arme choisie.
Coup de pied circulaire*	Bonus de base à l'attaque +3 ; Dex 15 ; Science du combat à mains nues	Une attaque supplémentaire si une attaque à mains nues porte.
Enchaînement*	For 13; Attaque en puissance	Une attaque supplémentaire quand un ennemi est terrassé au corps à corps.
Chant de malheur■	Barde niveau 1 ; Représentation => 3	Réduit les capacités de combat de l'ennemi.
Vélocité*		Vitesse de déplacement augmentée de 5 %.
Parade de projectiles*	Dex 13; Science du combat à mains nues	Dévie automatiquement la première attaque à distance réussie du round.
Esquive*	Dex 13	CA améliorée contre l'adversaire ciblé.
Résilience de l'éléphant	Pouvoir de forme animale	Peut dépenser une utilisation de forme animale pour augmenter sensiblement la CA.
Expert tacticien	Dex 13	Les attaques d'opportunité réussies confèrent des bonus aux alliés.
Longue rage	Pouvoir de rage ou de frénésie	La rage ou la frénésie dure 5 rounds de plus.
Chants de barde supplémentaires	Pouvoir de musique de barde	+4 chants de barde par jour.
Rages supplémentaires	Pouvoir de rage ou de frénésie	+2 rages ou frénésies de plus par jour.
Attaques étourdissantes supplémentaires	Bonus de base à l'attaque => +2 ; Coup étourdissant	+3 attaques étourdissantes de plus par jour.
Formes animales supplémentaires	Pouvoir de forme animale	+2 formes animales de plus par jour. Jusqu'à 1 forme élémentaire de plus par jour.
Attaque en puissance sur ennemi juré	Bonus de base à l'attaque +4 ; Pouvoir d'ennemi juré ; Attaque en puissance	Dégâts supplémentaires quand Attaque en puissance est utilisé sur un ennemi juré.
Succession d'enchaînements*	Bonus de base à l'attaque +4 ; For 13 ; Enchaînement ; Attaque en puissance	Comme Enchaînement, mais plus d'une attaque supplémentaire par round possible.
Grande vitalité	Pouvoir de réduction des dégâts	Réduction des dégâts augmentée de +1.
Maîtrise du combat à deux armes*	Bonus de base à l'attaque +11 ; Dex 19 ; Science du combat à deux armes	Confère une troisième attaque avec la deuxième arme, avec un malus de -10 au toucher.
Arme de prédilection supérieure*	Guerrier niveau 8 ; Arme de prédilection (même arme)	+1 au toucher avec l'arme choisie. Se cumule avec Arme de prédilection.
Spécialisation martiale supérieure*	Guerrier niveau 12; Arme de prédilection (même arme) ; Spécialisation martiale (même arme)	+2 aux dégâts avec l'arme choisie. Se cumule avec Spécialisation martiale.
Science du critique*	Bonus de base à l'attaque +8	Double la zone de critique de l'arme choisie.
Science de l'initiative		+4 à l'initiative.
Science de la parade**	Int 13	Améliore le résultat quand on utilise la compétence Parade.
Science de la défense à deux armes*	Bonus de base à l'attaque +6 ; Dex 17 ; Maniement des boucliers ; Combat à deux armes ; Défense à deux armes	Comme Défense à deux armes, mais meilleur bonus à la CA.
Science du combat à deux armes*	Bonus de base à l'attaque +6 ; Dex 15 ; Combat à deux armes	Donne une deuxième attaque avec la main non directrice, avec un malus de -5 au toucher.
Science du combat à mains nues*		Vous ne provoquez pas d'attaque d'opportunité quand vous vous battez à mains nues.
Chanson obsédante	Pouvoir de musique de barde	La durée des chants de barde augmente de 5 rounds.
Souplesse du serpent*	Dex 13 ; Esquive	+4 à la CA contre les attaques d'opportunité.
Incantation animale	Sag 13 ; Pouvoir de forme animale	Permet de lancer des sorts en forme animale.
Impassibilité du chêne	Druide niveau 12	Permet de dépenser une utilisation de forme animale pour être immunisé au poison, au sommeil et aux coups critiques.
Tir à bout portant*		Bonus aux attaques à distance à courte portée.
Critique en puissance	Bonus de base à l'attaque +4 ; Arme de prédilection (même arme)	Augmente les chances de confirmer un coup critique.
Rechargement rapide	Bonus de base à l'attaque +2	Augmente la cadence de tir à l'arbalète.
Assaut expert*		Augmente les chances d'éviter une parade ennemie.
Attaque éclair	Bonus de base à l'attaque +4 ; Dex 13 ; Esquive ; Souplesse du serpent	Le déplacement ne provoque pas d'attaques d'opportunités adverses.
Robustesse		+1 point de vie par niveau (rétroactif).
Pistage*		La mini-carte affiche la position des ennemis proches.
Défense à deux armes*	Dex 15 ; Combat à deux armes	Améliore la CA quand le personnage se bat à deux armes. Bonus augmenté en mode Parade.
Combat à deux armes*	Dex 13	Réduit considérablement les malus liés au combat à deux armes.
Attaque en finesse*	Bonus de base à l'attaque +1	Avec une arme légère, le bonus de Dex remplace celui de For au toucher.
Arme de prédilection*	Bonus de base à l'attaque +1	+1 au toucher avec l'arme choisie.
Tir instinctif	Bonus de base à l'attaque +3 ; Sag 13	Pour les attaques à distance, le bonus de Sag remplace celui de Dex au toucher.

● Ce don fonctionne différemment dans sa version D&D.

■ Ce don n'existe pas dans D&D.

* Un guerrier peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.

▲ Un magicien peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.

Dons généraux - tactiques		
Don	Conditions	Avantage
Coup ajusté**	Bonus de base à l'attaque +1	Permet de tenter de handicaper l'ennemi au niveau des bras ou des jambes.
Expertise du combat*	Int 13	Permet d'exécuter des techniques défensives.
Désarmement*	Int 13	Permet de tenter de désarmer l'adversaire au corps à corps.
Feinte	Int 13 ; Expertise du combat	Un test de Bluff permet de réduire la CA des ennemis.
Science de l'expertise du combat*	Int 13 ; Expertise du combat	Comme Expertise du combat, mais plus défensif encore.
Science du désarmement*	& Int 13 ; Désarmement	Comme Désarmement, mais augmente les chances de désarmer l'adversaire.
Science du renversement*	Bonus de base à l'attaque +7 ; Int 13 ; Renversement	Permet de renverser des adversaires de plus grande taille.
Science de l'attaque en puissance**	For 13 ; Attaque en puissance	Comme Attaque en puissance, mais en plus efficace.
Science du tir rapide*	Feu nourri ; Tir à bout portant ; Tir rapide	Comme Tir rapide, mais sans malus au toucher.
Renversement*		Permet de tenter de faire chuter un adversaire.
Feu nourri	Bonus de base à l'attaque +6 ; Dex 17 ; Tir rapide ; Tir à bout portant	Permet de tirer plusieurs flèches en même temps, mais avec un malus au toucher.
Attaque en puissance**		Déclenche une attaque en force, qui inflige plus de dégâts mais a moins de chances de toucher.
Tir rapide*	Dex 13 ; Tir à bout portant	Une attaque à distance supplémentaire par round, mais diminue les chances de toucher.
Coup étourdissant*	Bonus de base à l'attaque +8 ; Dex 13 ; Sag 13 ; Science du combat à mains nues	Déclenche une attaque à mains nues qui a des chances de paralyser l'adversaire. Nombre d'utilisations quotidiennes limité.
Attaque en rotation	Bonus de base à l'attaque +4 ; Dex 13 ; Int 13 ; Esquive ; Souplesse du serpent ; Attaque éclair	Attaque simultanément tous les adversaires dans un rayon d'1,50 mètre.

Dons de compétences et de sauvegarde		
Don	Conditions	Avantage
Elève studieux*		La compétence hors classe sélectionnée devient une compétence de classe.
Vigilance		+2 sur les tests de Détection et de Perception auditive.
Magocratie courtoise		+2 sur les tests de Savoir et d'Art de la magie.
Vigueur surhumaine		+2 aux jets de Vigueur.
Volonté de fer		+2 aux jets de Volonté.
Réflexes surhumains		+2 aux jets de Réflexes.
Négociation		+2 sur les tests de Diplomatie et de Bluff.
Savoir-faire mécanique		+2 sur les tests de Désamorçage et de Crochetage.
Ouvert d'esprit		Donne 5 points de compétence.
Résistance à la maladie*		+4 pour résister aux maladies.
Résistance au poison*		+4 pour résister aux poisons.
Résistance aux énergies destructives*	Bonus de base aux jets de Vigueur +8	Réduction des dégâts (5) contre un type d'énergie.
Autonome		+2 sur les tests de Survie et de Premiers secours.
Talent	Accès à la compétence choisie	+3 sur les tests de la compétence choisie.
Discret		+2 sur les tests de Discrétion et de Déplacement silencieux.

- Ce don fonctionne différemment dans sa version D&D.
- Ce don n'existe pas dans D&D.
- * Un guerrier peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.
- ▲ Un magicien peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.

Dons de magie		
Don	Conditions	Avantage
Arcane De Protection des arcanes	Ecole renforcée (même école)	+2 aux jets de sauvegarde contre les sorts de l'école choisie.
Amélioration de la magie curative	4 rangs en Premiers secours	Augmente l'effet des sorts de soins.
Amélioration des créatures convoquées	Ecole renforcée (Invocation)	Augmente la puissance des créatures convoquées.
Magie de guerre [▲]	Niveau de lanceur de sorts 1+	Permet de lancer plus facilement des sorts en combat.
Emplacement supplémentaire	Niveau de lanceur de sorts 4+	Permet de lancer un sort supplémentaire.
Ecole supérieure [▲]	Ecole renforcée (même école)	Les ennemis ont nettement plus de mal à résister aux sorts de l'école choisie.
Efficacité des sorts supérieure [▲]	Efficacité des sorts accrue	Augmente nettement les chances de vaincre la résistance à la magie.
Lanceur de sort polyvalent	4 rangs en Art de la magie	Augmente le niveau de lanceur de sorts des personnages multiclassés.
Ecole renforcée	Capacité de lancer des sorts de niveau 1	Les ennemis ont plus de mal à résister aux sorts de l'école choisie.
Efficacité des sorts accrue		Augmente les chances de vaincre la résistance à la magie.

Dons de métamagie		
Don	Conditions	Avantage
Extension d'effet [▲]	Capacité de lancer des sorts de niveau 2	Augmente l'effet des sorts de 50 %.
Extension de durée [▲]	Capacité de lancer des sorts de niveau 1	Augmente la durée des sorts de 100 %.
Quintessence des sorts [▲]	Capacité de lancer des sorts de niveau 3	Maximise les variables numériques et aléatoires du sort.
Sort persistant [▲]	Capacité de lancer des sorts de niveau 7 ; Extension de durée	La durée de certains sorts passe à 24 heures.
Incantation rapide [▲]	Capacité de lancer des sorts de niveau 4	Lancer le sort est une action libre.
Incantation silencieuse [▲]	Capacité de lancer des sorts de niveau 1	Permet de lancer le sort dans une zone de silence.
Incantation statique [▲]	Capacité de lancer des sorts de niveau 1	Permet de lancer un sort en portant une armure.

Dons divins		
Don	Conditions	Avantage
Puissance divine	For 13 ; Cha 13 ; Capacité de renvoi des morts-vivants ; Attaque en puissance	Permet de dépenser une utilisation de renvoi pour augmenter les dégâts des armes.
Résistance divine	Capacité de renvoi des morts-vivants	Permet de dépenser une utilisation de renvoi pour conférer aux alliés une résistance aux éléments.
Bouclier divin	Capacité de renvoi des morts-vivants	Permet de dépenser une utilisation de renvoi pour tenter d'améliorer la CA.
Emprise sur les morts-vivants	Prêtre ou paladin	+6 renvois des morts-vivants supplémentaires par jour.
Vengeance sacrée	Capacité de renvoi des morts-vivants	Augmente les dégâts infligés aux morts-vivants de 2-12 pendant un round.

Dons de création d'objets		
Don	Conditions	Avantage
Préparation de potions	Niveau de lanceur de sorts 3+	Permet de fabriquer des potions dupliquant l'effet d'un sort de niveau 3 ou inférieur.
Création d'armes et d'armures magiques	Niveau de lanceur de sorts 5+	Permet de fabriquer armes et armures magiques.
Création de baguettes	Niveau de lanceur de sorts 5+	Permet de fabriquer des baguettes dupliquant l'effet d'un sort de niveau 4 ou inférieur.
Création d'objets merveilleux	Niveau de lanceur de sorts 3+	Permet de fabriquer des objets merveilleux (anneaux, etc.).
Ecriture de parchemins	Niveau de lanceur de sorts 1+	Permet de fabriquer des parchemins à partir des sorts connus.

- Ce don fonctionne différemment dans sa version D&D.
- Ce don n'existe pas dans D&D.
- * Un guerrier peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.
- ▲ Un magicien peut choisir ce don en tant que don supplémentaire.

Changement d'alignement

Si vos actes entrent en contradiction avec l'alignement de votre personnage, celui-ci va changer progressivement, passant du bien au mal et de la loi au chaos ou inversement. La sévérité du changement est fonction des actes, et peut avoir des conséquences drastiques.

Les personnages bons prennent un 'coup' plus sévère à l'alignement quand ils accomplissent un acte maléfique. Un personnage chaotique bon, par exemple, tendra plus vers le mal

s'il tue un innocent que ne le ferait un personnage loyal neutre.

Dans l'autre sens, ce n'est pas le cas : un personnage mauvais ne tendra pas plus vers le bien qu'un personnage neutre s'il lui arrive d'accomplir un acte de bonté. Il est plus facile de 'tomber' dans le côté obscur que de devenir un champion du bien.

Dans NWN2, tous les alignements sont totalement jouables. Faites agir votre personnage en fonction de son éthique. Faites attention aux restrictions d'alignement de certaines classes, mais ne craignez pas de "tout rater" si jamais votre alignement dévie.

Combat

Dans *Neverwinter Nights 2*, le système de combat est un subtil mélange de tour par tour et de temps réel.

Les actions ont lieu en temps réel, mais chaque monstre ou personnage a le droit d'accomplir une série d'actions durant un round (qui dure environ six secondes). Ainsi, si vous attaquez un goblin, celui-ci aura l'occasion de riposter (ou de prendre la fuite !) avant que vous puissiez l'attaquer à nouveau. Appuyer à répétition sur les boutons de l'interface n'accélère pas la cadence des actions de votre personnage. Mais si vous tardez trop, vous risquez de passer votre tour, et vos adversaires d'agir deux fois de suite.

Les ordres que vous donnez à vos personnages vont dans une file d'attente. Certains ordres, comme ramasser un objet, ouvrir une porte ou lancer un sort sont placés dans cette file d'attente. Ces ordres seront exécutés en séquence. Vous pouvez ainsi "empiler" plusieurs sorts à la suite si vous souhaitez tous les lancer. Les ordres comme l'attaque ou le déplacement sont des "ordres prioritaires" qui sont effectués immédiatement, sans tenir compte de la file d'attente. Cliquez sur une action dans la file d'attente pour la retirer de la file.

Vous ne contrôlez directement que le personnage actif. Pour prendre le contrôle d'un autre personnage, cliquez sur son portrait. Vous pouvez également appuyer sur la touche de fonction associée au personnage voulu (F1-F10).

Sélectionner une cible

Cliquer sur une créature ou un objet en fait votre cible. Votre cible est la victime (ou le bénéficiaire) des actions que vous entreprenez et qui concernent une cible. Si, par exemple, vous lancez un sort offensif ciblant une créature ennemie et que votre cible actuelle est un adversaire, elle sera automatiquement affectée par le sort.

Certains raccourcis clavier vous permettent de changer rapidement de cible :

Maj+F1 à Maj+F10 permettent de sélectionner les membres du groupe.

Retour vous fait revenir à la cible précédente.

Maj+Tab sélectionne l'ennemi précédent.

Tab sélectionne l'ennemi suivant.

Enfin, \ sélectionne l'ennemi le plus proche.

Interagir avec les autres

Le terme personnage non joueur (PNJ) désigne toute créature ou personne qui n'est ni contrôlée par vous, ni par un autre joueur. Certains PNJ sont conçus pour vous aider, comme le prêtre du temple local ou tel marchand qui met sa marchandise à votre disposition. D'autres, comme les morts-vivants maléfiques, sont des ennemis qui vous attaqueront à vue. Dans certains cas, vos actions passées et présentes déterminent la façon dont certains PNJ agiront envers vous. .

Hostile

En temps normal, toute créature hostile vous attaque à vue et combat jusqu'à sa mort. On ne peut pas parler à une créature hostile.

Action par défaut : attaquer.

Neutre

La plupart des créatures du jeu sont initialement neutres envers vous. Vous pouvez leur parler, et ainsi en savoir plus sur l'environnement et sur vos futures aventures. Un PNJ neutre devient hostile si on l'attaque.

Action par défaut : parler.

Amical

Les PNJ amicaux se comportent comme les personnages neutres, mais ils peuvent vous aider, par exemple en vous soignant, et ce gratuitement. Si on vous attaque en présence d'un PNJ amical, il vous vient généralement en aide.

Action par défaut : parler.

Occupé

A certains moments, par exemple lors d'un combat, si vous tentez de parler à un PNJ, il vous signifiera qu'il est occupé. Cela signifie qu'il ne vous parlera qu'une fois le combat terminé. Si jamais ce message apparaît suite à une tentative de conversation avec un PNJ qui n'est pas en combat, attendez quelques secondes et recommencez.

Action par défaut : un PNJ ne peut pas interagir avec vous tant qu'il est occupé.

Invulnérable

Certains PNJ ne peuvent être blessés. Il s'agit généralement de personnages puissants qui ont un rôle à jouer dans le déroulement de l'intrigue. Les attaquer ne leur fera ni chaud ni froid.

Action par défaut : parler.

Mouvement

Dans *Neverwinter Nights 2*, la vitesse de déplacement d'un personnage dépend de nombreux facteurs : pouvoirs de classe, encombrement (la charge qu'il transporte en fonction de sa Force), armure, objets magiques et effets de certains sorts. Le ralentissement d'un personnage ne peut descendre en dessous de 10 % de sa vitesse initiale (sauf s'il est immobilisé ou paralysé), ni excéder 150 % de celle-ci. Pour atteindre l'endroit désiré, faites un clic gauche dessus.

Les éléments affectant la vitesse de déplacement sont détaillés ci-après.

Mode Recherche et mode Furtif

Activer l'un ou l'autre mode vous empêche de courir, mais il n'a pas d'autre effet sur votre vitesse de déplacement. Si les deux modes sont activés, la vitesse de déplacement chute de 50 %.

Encombrement

Un personnage légèrement encombré ne peut pas courir. Un personnage lourdement encombré se déplace à 50 % de sa vitesse actuelle. L'écran inventaire permet de déterminer l'encombrement actuel et maximum.

Malus à la vitesse de déplacement		
Situation	Vitesse effective	Course possible
Mode Recherche et Discrétion désactivés ; non encombré	100%	Yes
Détection activée	100%	No
Discrétion activée	100%	No
Charge légère	100%	No
Deux états sur trois des suivants : Discrétion, Détection ou charge légère	50%	No
Discrétion, Détection et charge légère	25%	No
Malus de déplacement pour charge lourde	50%	No

Pris au dépourvu

Quand un personnage n'a pas encore réagi à une action en cours, il est considéré comme pris au dépourvu. Un personnage pris au dépourvu perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA et peut être victime des redoutables attaques sournoises des roublards. Le pouvoir de barbare et de roublard nommé Esquive instinctive permet de ne pas perdre son bonus de Dextérité à la CA quand on est pris au dépourvu.

Un personnage est pris au dépourvu quand :

- Il accomplit une action autre qu'une action de combat.
- Il se déplace hors de la zone de combat.

Les blessures et la Mort

La vie d'aventurier est certes passionnante, mais elle s'accompagne d'innombrables blessures.

Blessures

Un personnage qui subit des dégâts perd des points de vie (PV). Quand le total de points de vie tombe à 0, le personnage est hors de combat. Les sorts de soins (comme *Soins légers*), les potions de soins et la compétence Premiers secours (utilisée conjointement avec une trousse de premiers secours) permettent de récupérer des PV, même en cours de combat. Au fil de vos aventures, vous découvrirez certains objets et pouvoirs qui permettent de régénérer les points de vie perdus. Le repos est la façon la plus courante de récupérer les PV perdus.

Voir à la section Repos ci-après.

Inconscience, mort et récupération

Quand les PV d'un personnage tombent en dessous de 0, celui-ci sombre dans l'inconscience. Un personnage inconscient ne peut pas entreprendre la moindre action. S'il meurt, la seule façon de le faire revivre pendant un combat, c'est de lancer le sort Rappel à la vie ou Résurrection. Si votre personnage actif perd conscience, le contrôle passe automatiquement au personnage conscient du groupe le plus proche.

Si tout votre groupe succombe, il vous faudra revenir à une sauvegarde pour recommencer.

Si vous remportez un combat, tous les personnages inconscients reviennent automatiquement à 1 point de vie.

Repos

Le repos permet aux personnages de refaire le plein de points de vie et de sorts. Pour vous reposer, appuyez sur la touche R ou cliquez sur l'icône Repos. On ne peut se reposer pendant un combat ou juste après, et dans certaines zones, il n'est guère prudent de songer à se reposer. Si vous décidez de faire reposer votre groupe dans une zone inadaptée, le jeu vous avertira que l'endroit n'est pas sûr. Tâchez de disposer des ennemis proches, ou d'atteindre une zone plus propice au repos.

La phase de repos ne dure que 15 secondes de temps réel, mais dans le monde du jeu, une journée entière passe. Pendant ce temps, les personnages récupèrent, préparent leurs sorts, refont le plein de pouvoirs à nombre d'utilisations quotidiennes limité, et certains effets néfastes s'estompent (mais n'oubliez pas que certains effets, comme les maladies, ne font qu'empirer avec le temps).

Compagnons

Au cours de vos aventures, vous croiserez divers compagnons prêts à venir combattre à vos côtés. Ces compagnons peuvent nourrir des motivations et des intentions différentes des vôtres, mais ils obéiront à vos ordres tant qu'ils voyagent avec vous. Vous pouvez avoir trois compagnons en même temps dans votre groupe (soit un effectif total de quatre). En début d'aventure, vous trouverez une base d'opérations où vous attendront les compagnons qui ne viennent pas avec vous. Si vous souhaitez changer la composition du groupe, il vous suffit de retourner à la base. A votre départ, un écran de sélection s'affichera depuis lequel vous pourrez choisir ceux de vos compagnons qui formeront votre groupe.

Etablir une relation

Pour entamer une conversation avec un compagnon, accédez à son menu déroulant (clic droit maintenu). S'ils se montrent loyaux envers vous, ils poursuivent également leurs propres objectifs. Les aider dans leur quête accentuera la confiance qu'ils placent en vous. La façon dont vous interagissez avec autrui a aussi un effet sur ce que vos compagnons pensent de vous. Ils peuvent avoir une vision différente du bien et du mal, et un acte qui plaît à un compagnon peut déplaire à un autre.

Expérience des compagnons

La puissance des compagnons augmente parallèlement à celle de votre personnage. Quand ils ont accumulé assez d'expérience pour gagner un niveau, vous pouvez choisir certaines améliorations, mais pas la classe dans laquelle ils progressent. Certains compagnons peuvent être persuadés de choisir une nouvelle classe, mais pour cela, il faut leur en parler et établir un certain degré de confiance mutuelle.

Contrôler les compagnons

Pour prendre le contrôle d'un compagnon, il suffit de faire un clic droit sur son portrait (ou bien appuyer sur Maj-F1, jusqu'à Maj-F5). Le compagnon devient alors le personnage actif. Vous pouvez accéder à sa feuille de personnage et à son inventaire comme s'il s'agissait de votre personnage, mais il refusera de se séparer d'objets qui lui sont chers.

IA des compagnons

Si vous ne souhaitez pas contrôler directement un compagnon, vous pouvez décider de son comportement général via un paramétrage de l'IA (intelligence artificielle) pour qu'il adopte une stratégie donnée. Ouvrez la feuille de personnage du compagnon et cliquez sur l'onglet Comportement. Vous pouvez faire de même pour votre personnage dans les cas où vous prenez le contrôle d'un compagnon.

Description des effets

Le monde de Faerûn regorge de puissances naturelles et magiques. Au fil de vos aventures, votre personnage sera soumis à divers effets bénéfiques ou néfastes. Le sort Force de taureau, par exemple, peut temporairement augmenter la Force de votre personnage, et une araignée géante peut vous empoisonner. Une icône apparaît alors près du portrait de votre personnage pour vous signifier ces altérations d'état. Pour vérifier de quel effet il s'agit, placez le curseur au-dessus de l'icône. La plupart des effets, comme l'augmentation de vitesse de déplacement, sont évidents à comprendre. La liste ci-après passe en revue les effets moins immédiatement compréhensibles.

Cécité

Etre aveuglé vous donne 50 % de chances de frapper à côté et un malus de -4 au toucher.

Charme

Un personnage charmé ne peut entreprendre d'action hostile envers l'individu qui l'a charmé.

Camouflage

Quand on attaque un personnage camouflé, il y a un pourcentage de rater avant même de lancer le jet d'attaque.

Confusion

Un personnage en proie à la confusion fait l'une des trois choses suivantes : errer sans but, rester immobile ou attaquer la cible la plus proche.

Immunité aux dégâts

Cet effet se présente sous la forme d'un pourcentage qui modifie les dégâts subis. 25 % d'immunité au feu, par exemple, signifient que le personnage ne subit que 30 points de dégâts s'il est victime d'une Boule de feu qui en inflige normalement 40.

Résistance aux dégâts

Ce pouvoir permet d'ignorer une partie des dégâts subis. Une résistance aux dégâts de type 20/feu, par exemple, signifie que les 20 premiers points de dégâts de feu sont totalement ignorés.

Ténèbres

Un personnage environné de ténèbres magiques est considéré comme aveuglé vis-à-vis des autres, mais la réciproque est vraie, sauf si la vision d'un adversaire lui permet de percevoir les ténèbres.

Hébètement

Un personnage hébété ne peut ni attaquer, ni lancer de sort, ni utiliser une compétence ou un don. En revanche, il se déplace normalement.

Surdité

Un personnage assourdi ne peut effectuer de test de Perception auditive et n'entend pas les appels ou mises en garde de ses compagnons. La surdité s'accompagne également d'un risque d'échec des sorts de 20 % pour les sorts à composante verbale (soit la plupart des sorts).

Maladie

Si un personnage malade se repose, il doit réussir un jet de Vigueur (le DD dépend du type de maladie) ou subir un affaiblissement de caractéristique. S'il réussit deux jets de sauvegarde de suite, il est guéri. Pour récupérer les points de caractéristique ainsi perdus, il faut se reposer.

Certaines maladies ont des effets spécifiques, comme la cécité ou d'autres surprises encore plus désagréables, qui peuvent survenir après une période d'incubation donnée ou après 24 heures du jeu.

Domination

Un personnage dominé est considéré comme hébété, en proie à une crise d'angoisse terrifiante. Mais si vous parvenez à dominer un adversaire, il se battra (et mourra !) pour vous.

Enchevêtrement

Un personnage enchevêtré ne peut pas bouger, et sera considéré comme pris au dépourvu.

Frayeur

Les effets de terreur imposent un malus de -2 aux jets de sauvegarde et forcent le personnage à fuir la source de leur frayeur.

Rapidité

Le sort Rapidité confère un bonus de 50 % à la vitesse de déplacement, un bonus d'esquive de +1 à la CA et une attaque supplémentaire à chaque round. Sous l'effet de Rapidité, la durée de lancement des sorts est diminuée de moitié.

Les énergies destructives

L'immunité prémunit contre certains effets néfastes. Un personnage immunisé aux maladies, par exemple, ne contractera jamais de maladie.

Invisibilité

Un personnage invisible bénéficie d'un camouflage de 50 % (voir plus haut) contre les attaques ennemies, et fait perdre leur bonus de Dextérité aux ennemis qu'il cible, sauf s'ils ont le don Esquive instinctive.

Paralysie

Un personnage paralysé est immobile et ne peut rien faire. Il est considéré comme à terre. Les adversaires mineurs paralysés peuvent être tués d'un seul coup.

Poison

Quand un personnage est exposé à un poison, il doit réussir un jet de Vigueur ou subir un affaiblissement de caractéristique (souvent la Constitution). En cas d'échec, non seulement il perd un ou plusieurs points de caractéristique, mais il doit effectuer un deuxième jet de sauvegarde quelques instants plus tard, qui peut le conduire à un autre affaiblissement de caractéristique. L'affaiblissement de caractéristique dû au poison peut disparaître en se reposant.

A terre

Un personnage à terre est considéré comme pris au dépourvu et perd son bonus de Dextérité à la CA. En outre, tous ceux qui l'attaquent bénéficient d'un bonus de +4 au toucher.

Silence

Un personnage sous l'effet de silence ne fait aucun bruit en se déplaçant, mais il n'entend rien non plus. Il est alors impossible de lancer un sort à composante verbale (la plupart des sorts).

Sommeil

Un personnage endormi est considéré comme à terre et ne peut entreprendre la moindre action.

Un personnage endormi se réveille s'il est attaqué. Les ennemis mineurs sous le coup d'un effet de sommeil peuvent être tués d'un seul coup.

Lenteur

Un personnage ralenti se déplace à 50 % de sa vitesse normale. Il souffre également d'un malus de -2 à la CA, aux jets de Réflexes et aux jets d'attaque, et perd une attaque par round (minimum une attaque).

Résistance à la magie

La résistance à la magie est l'équivalent d'une armure contre les sorts. Pour outrepasser une résistance à la magie, il faut effectuer un test de niveau de lanceur de sorts (1d20 + niveau du lanceur) égal ou supérieur à la résistance à la magie de la cible, sinon le sort n'a aucun effet. Les sorts bénéfiques n'ont pas besoin d'effectuer ce test.

Etourdissement

Un personnage étourdi se tient immobile, sans défense, et est considéré comme à terre.

PV temporaires

Les points de vie temporaires vous permettent de dépasser votre total de points de vie normal. Ils ne peuvent pas être soignés ou récupérés. Quand vous subissez des dégâts, les points de vie temporaires sont perdus en premier.

SORTS

Cette section fournit plus de précisions sur les sorts de NWN2, dont une liste de sorts pour chaque classe de personnage.

Description des sorts

Le descriptif complet des sorts est disponible dans le jeu. Vous trouverez ci-dessous une explication relative à la description des sorts.

Classe et niveau du sort : indique quelles sont les classes qui peuvent utiliser ce sort, et quel est le niveau du sort pour la classe considérée.

Niveau inné : le niveau auquel le sort est utilisé dans le cadre de la création d'objets magiques.

Ecole : l'école à laquelle le sort appartient, qui permet de déterminer s'il est accessible ou non à un magicien spécialisé.

Remarque D&D :
Dans NWN2, les magiciens spécialisés ne choisissent pas deux écoles de magie interdites. En fonction de la spécialisation choisie, une école est automatiquement interdite.

Registre : ce système de classification sert à déterminer quelles immunités et protections s'appliquent.

Composantes : un sort peut avoir une composante verbale et gestuelle. Certains sorts ont une seule composante. L'effet de silence empêche de lancer des sorts à composante verbale.

Portée : chaque sort a l'une des portées suivantes : contact, courte, moyenne ou longue.

Zone d'effet : chaque sort a l'une des zones d'effet suivantes : personnelle (le lanceur), une créature, petite, moyenne, grande, très grande, et colossale.

Durée : définit la durée du sort.

Jet de sauvegarde : indique si le sort s'accompagne d'un jet de sauvegarde, en précise le type et quel est le résultat.

Résistance à la magie : indique si la résistance à la magie s'applique ou non.

Description : une description sommaire des effets du sort.

Résumé des sorts

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

Barde

Sorts de barde de niveau 0

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

Hébètement : hébète la cible.

Illumination : éblouit une créature (-1 au toucher).
Arme légère : crée une petite source de lumière.
Résistance : confère un bonus de +1 aux jets de sauvegarde.

Sorts de barde de niveau 1

Amplification : améliore les tests de Perception auditive dans la zone.
Corne de fer de Balagarn : fait chuter les créatures.
Frayeur : effraie une créature.
Charme-personne : rend la personne ciblée amicale.
Soins légers : rend 1d8 points de vie +1 par niveau.
Repli expéditif : la vitesse de déplacement du lanceur augmente de 50 %.
Graisse : ralentit ou fait tomber les ennemis.
Identification : améliore considérablement les tests de Savoir.
Joyeux vacarme : supprime les effets de silence affectant le groupe.
Dissipation partielle : dissipe les effets magiques mineurs.
Regain d'assurance : dissipe les effets de terreur sur la cible.
Sommeil : endort les créatures mineures.
Convocation de créatures I : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.
Fou rire de Tasha : la cible rit de façon hystérique, et est incapable de se défendre.

Sorts de barde de niveau 2

Cécité/surdité : rend la cible aveugle et sourde.
Force de taureau : confère un bonus de +4 à la For.
Grâce féline : confère un bonus de +4 à la Dex.
Nuage de confusion : les ennemis sont étourdis et aveuglés pendant 1d6 rounds.
Soins modérés : rend 2d8 points de vie +1 par niveau.
Ténèbres : un voile de ténèbres entoure les créatures ciblées.
Splendeur de l'aigle : confère un bonus de +4 au Cha.
Ruse du renard : confère un bonus de +4 à l'Int.
Visage spectral : réduction des dégâts de type 5/magie, immunité contre les sorts de niveau 0 et 1.
Héroïsme : la cible gagne un bonus de +2 au toucher, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.
Immobilisation de personne : paralyse l'humanoïde ciblé.
Invisibilité : rend la cible invisible jusqu'à ce qu'elle attaque ou lance un sort.
Image miroir : génère (1d4 + 1 par niveau) images du lanceur qui agissent comme des leurres.
Sagesse du hibou : confère un bonus de +4 à la Sag.
Rage : le groupe entre en rage de berserker.
Frayeur : terrorise les créatures mineures.
Silence : crée une zone de silence autour de la cible.
Cacophonie : inflige 1d8 points de dégâts de son aux créatures situées dans la zone d'effet.
Convocation de créatures II : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Sorts de barde de niveau 3

Charme-monstre : rend le monstre ciblé amical.
Clairaudience/clairvoyance : confère à la cible un bonus de +10 aux tests de Détection et de Perception auditive.
Confusion : la cible se comporte de façon erratique.
Désespoir foudroyant : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque, aux jets de sauvegarde, aux tests de compétence et aux dégâts.
Soins importants : rend 3d8 points de vie +1 par niveau.
Sommeil profond : endort les créatures.
Dissipation de la magie : dissipe les effets magiques.
Déplacement : la moitié des attaques manquent leur cible.
Terreur : terrorise les ennemis.
Détection des pièges : le lanceur gagne un bonus de +10 en Fouille.
Rapidité : la cible gagne une attaque par round, +50 % de vitesse de déplacement, et un bonus de +1 au toucher et à la CA.
Sphère d'invisibilité : une sphère d'invisibilité masque le groupe.
Délivrance des malédictions : la cible est délivrée de toutes ses malédictions.
Détection de l'invisibilité : la cible voit les créatures invisibles.
Lenteur : la cible est ralentie.
Convocation de créatures III : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.
Arme d'impact : l'arme contondante ciblée a plus de chances de réussir un coup critique.

Sorts de barde de niveau 4

Soins intenses : rend à la cible 4d8 points de vie +1 par niveau.
Domination : le lanceur prend temporairement le contrôle d'un humanoïde.
Liberté de mouvement : immunise la cible contre la paralysie.

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

Immobilisation de monstre : paralyse le monstre ciblé.

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

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

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

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

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

Sorts de barde de niveau 5

Visage éthéré : Réduction des dégâts de type 20/adamantium et immunité contre les sorts de niveau 2 ou inférieur.

Dissipation suprême : dissipe les effets magiques puissants.

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

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

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

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

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

Sorts de barde de niveau 6

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

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

Tempête de grêle : inflige 3d6 points de dégâts contondants et 2d6 points de dégâts de froid.

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

Immobilisation de personne de groupe : paralyse un groupe d'ennemis.

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

Prêtre

Sorts de prêtre de niveau 0 (oraisons)

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

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

Arme légère : crée une petite source de lumière.

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

Stimulant : La cible gagne 1 point de vie temporaire.

Sorts de prêtre de niveau 1

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sanctuaire : les ennemis proches ignorent le lanceur.

Frayeur : terrorise les créatures mineures.

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

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

Sorts de prêtre de niveau 2

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

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

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

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

Ténèbres : un voile de ténèbres entoure les créatures ciblées.

Mise à mort : absorbe l'énergie vitale d'un corps, ce qui donne au lanceur +2 à la For et 1d8 points de vie temporaires +1 par niveau de lanceur.

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

Détection des pièges : le lanceur gagne un bonus de +10 en Fouille.

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

Immobilisation de personne : paralyse l'humanoïde ciblé.

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

Dissipation partielle : dissipe les effets magiques mineurs.

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

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

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

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

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

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

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

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

Sorts de prêtre de niveau 3

Animation des morts : convoque un mort-vivant.

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

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

Cécité/surdité : rend la cible aveugle et sourde.

Contagion : inflige à la cible une maladie choisie aléatoirement.

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

Dissipation de la magie : dissipe les effets magiques.

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

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

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

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

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

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

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

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

Délivrance des malédictions : dissipe les malédictions affectant la cible.

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

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

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

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

Sorts de prêtre de niveau 4

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

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

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

Renvoi : renvoie les compagnons convoqués de la cible.

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

Liberté de mouvement : immunise la cible contre la paralysie.

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

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

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

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

Empoisonnement : empoisonne la cible.

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

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

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

Sorts de prêtre de niveau 5

Marée guerrière : maudit les ennemis entrant dans la zone, qui subissent un malus de -2 au toucher, aux dégâts et aux jets de sauvegarde. Le lanceur gagne en outre une attaque supplémentaire (s'il n'est pas déjà sous le coup de Rapidité).

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

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

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

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

Soigne les morts-vivants.

Rappel à la vie : rappelle à la vie un membre du groupe.

Force du colosse : augmente la taille du lanceur, qui gagne un bonus de +4 à la For, +2 à la Con, +2 à la CA, et une résistance aux dégâts de type 3/bien (si d'alignement bon ou neutre) ou 5/bien (si d'alignement mauvais). (L'augmentation de taille s'accompagne également d'un malus de -1 au toucher et à la CA, mais aussi d'un bonus de +3 aux dégâts).

Exécution : tue la cible.

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

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

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

Sorts de prêtre de niveau 6

Bannissement : détruit de nombreuses créatures convoquées.

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

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

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

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

Dissipation suprême : dissipe les effets magiques puissants.

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

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

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

Blessure modérée de groupe : inflige aux ennemis proches 2d8 points de dégâts +1 par niveau.

Soigne les morts-vivants.

Allié majeur d'outreplan : convoque un extérieur.

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

Corps de roche : confère au lanceur un bonus de +4 à la For, un malus de -4 à la Dex, une réduction des dégâts de type 10/adamantium, diminue sa vitesse de déplacement de 50 %, l'immunise contre de nombreux effets néfastes et ne lui fait subir que la moitié des dégâts de feu et d'acide.

Annihilation de mort-vivant : tue de nombreux morts-vivants.

Sorts de prêtre de niveau 7

Destruction : tue la cible.

Forme éthérée : rend le lanceur indétectable tant qu'il n'effectue pas d'action offensive.

Restauration suprême : dissipe la plupart des effets néfastes temporaires et tous les effets néfastes permanents.

Soins importants de groupe rend à chaque allié proche 3d8 points de vie +1 par niveau.

Blessure grave de groupe : inflige aux ennemis proches 3d8 points de dégâts +1 par niveau.

Soigne les morts-vivants.

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

Résurrection : rappelle à la vie un personnage du groupe et lui restitue la totalité de ses points de vie.

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

Parole de la foi : tue ou étourdit les ennemis.

Sorts de prêtre de niveau 8

Aura contre l'alignement : confère un bonus de +4 à la CA, une immunité contre les sorts mentaux et une résistance à la magie de 25 contre les créatures de l'alignement choisi.

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

Tremblement de terre : inflige 10d6 points de dégâts à toutes les créatures situées dans un large périmètre, le lanceur excepté.

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

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

Blessure critique de groupe : inflige à tous les ennemis proches 4d8 points de dégâts +1 par niveau.

Soigne les morts-vivants.

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

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

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

Sorts de prêtre de niveau 9

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

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

Portail : convoque un diable cornu.

Implosion : tue toutes les créatures vivantes proches.

Guérison suprême de groupe : rend à tous les alliés proches 10 points de vie par niveau et dissipe sur eux la plupart des effets néfastes.

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

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

Fléau éternel de la non-vie : confère au groupe une immunité contre les dégâts négatifs, l'absorption de niveaux ou d'énergie, les affaiblissements de caractéristique, le poison et les maladies.

Druide

Sorts de druide de niveau 0

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

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

Arme légère : crée une petite source de lumière.

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

Stimulant : La cible gagne 1 point de vie temporaire.

Sorts de druide de niveau 1

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

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

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

Enchevêtrement : piège végétal qui immobilise les ennemis.

Vision nocturne : le groupe voit dans les conditions de faible luminosité, comme les elfes.

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

Sommeil : endort 2d4 DV de créatures.

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

Sorts de druide de niveau 2

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

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

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

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

Arme de feu : ajoute 1d6 points de dégâts de feu à l'arme ciblée.

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

Immobilisation d'animal : paralyse l'animal ciblé.

Dissipation partielle : dissipe les effets magiques mineurs.

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

Camouflage de masse : le groupe bénéficie d'un bonus de +10 à la Discrétion.

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

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

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

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

Sorts de druide de niveau 3

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

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

Contagion : inflige à la cible une maladie choisie aléatoirement.

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

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

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

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

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

Empoisonnement : empoisonne la cible.

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

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

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

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

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

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

Sorts de druide de niveau 4

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

Dissipation de la magie : dissipe les effets magiques.

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

Liberté de mouvement : immunise la cible contre la paralysie.

Immobilisation de monstre : paralyse la cible.

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

Tempête de grêle : inflige 3d6 points de dégâts contondants et 2d6 points de dégâts de froid.

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

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

Sorts de druide de niveau 5

Eveil : améliore le compagnon animal.

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

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

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

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

Exécution : tue la cible.

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

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

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

Sorts de druide de niveau 6

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

Noyade : tue presque la créature vivante ciblée.

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

Dissipation suprême : dissipe les effets magiques puissants.

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

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

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

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

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

Sorts de druide de niveau 7

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sorts de druide de niveau 8

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

Tremblement de terre : inflige 10d6 points de dégâts à toutes les créatures situées dans un large périmètre, le lanceur excepté.

Doigt de mort : tue la cible.

Soins importants de groupe rend à chaque allié proche 3d8 points de vie +1 par niveau.

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

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

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

Sorts de druide de niveau 9

Nuée d'élémentaires : convoque des élémentaires.

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

Changement de forme : le sorcier prend une forme surpuissante.

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

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

Paladin

Sorts de paladin de niveau 1

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Stimulant : La cible gagne 1 point de vie temporaire.

Sorts de paladin de niveau 2

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

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

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

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

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

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

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

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

Sorts de paladin de niveau 3

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

Dissipation de la magie : dissipe les effets magiques.

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

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

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

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

Délivrance des malédictions : dissipe les malédictions affectant la cible.

Sorts de paladin de niveau 4

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

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

Liberté de mouvement : immunise la cible contre la paralysie.

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

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

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

Rôdeur

Sorts de rôdeur de niveau 1

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

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

Enchevêtrement : piège végétal qui immobilise les ennemis.

Vision nocturne : le groupe voit dans les conditions de faible luminosité, comme les elfes.

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

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

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

Sorts de rôdeur de niveau 2

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

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

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

Immobilisation d'animal : paralyse l'animal ciblé.

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

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

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

Sommeil : endort les créatures mineures.

Croissance d'épines : des épines infligent 1d4 de dégâts par round. *Convocation de créatures II* : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Sorts de rôdeur de niveau 3

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

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

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

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

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

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

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

Sorts de rôdeur de niveau 4

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

Liberté de mouvement : immunise la cible contre la paralysie.

Métamorphose : le lanceur prend la forme d'un monstre.
Convocation de créatures IV : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Sorts d'ensorceleur / magicien

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

Aspersion d'acide (IN) : 1d3 points de dégâts d'acide.
Hébètement (EN) : hébète la cible.
Illumination (EV) : éblouit une créature (-1 au toucher).
Lumière (EV) : crée une petite source de lumière.
Rayon de givre (EV) : inflige 1d4 points de dégâts de froid.
Résistance (AB) : confère un bonus de +1 aux jets de sauvegarde.

Sorts d'ensorceleur / magicien de niveau 1

Mains brûlantes (EV) : cône de feu qui inflige 1d4 points de dégâts de feu par niveau.
Frayeur (NE) : effraie une créature.
Charme-personne (EN) : rend la personne ciblée amicale.
Couleurs dansantes (IL) : renverse, aveugle ou étourdit les ennemis.
Détection des morts-vivants (DI) : affiche les morts-vivants sur la mini-carte.
Endurance aux énergies destructives (AB) : résistance aux dégâts de type 10/- contre tous les types d'énergie.
Agrandissement (TR) : bonus de +2 à la For et de +3 aux dégâts, malus de -2 à la Dex et -1 au toucher et à la CA.
Repli expéditif (TR) : la vitesse de déplacement du lanceur augmente de 50 %.
Graisse (IN) : ralentit ou fait tomber les ennemis.
Identification (DI) : améliore considérablement les tests de Savoir.
Vision nocturne (TR) : le groupe voit dans les conditions de faible luminosité, comme les elfes.
Armure de mage (IN) : bonus de +4 à la CA.
Projectile magique (EV) : projectile infligeant 1d4 + 1 points de dégâts. Un projectile supplémentaire aux niveaux 3, 5, 7 et 9.
Arme magique (TR) : confère à l'arme ciblée un bonus d'altération temporaire de +1.
Protection contre l'alignement (AB) : confère à la cible un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les créatures de l'alignement choisi.
Rayon affaiblissant (NE) : la cible du rayon perd 1d6 points de For.
Bouclier (AB) : le lanceur gagne un bonus de +4 à la CA.
Décharge électrique (EV) : attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau.
Sommeil (EN) : endort les créatures mineures.
Convocation de créatures I (IN) : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.
Coup au but (DI) : le lanceur bénéficie d'un bonus de +20 à son prochain jet d'attaque.

Sorts d'ensorceleur / magicien de niveau 2

Corne de fer de Balagarn (TR) : fait chuter les créatures.
Endurance de l'ours (TR) : confère un bonus de +4 à la Con.
Vision aveugle (TR) : la cible voit l'invisible et dans les ténèbres.
Cécité et surdité (IL) : rend la cible aveugle et sourde.
Force de taureau (TR) : confère un bonus de +4 à la For.
Grâce féline (TR) : confère un bonus de +4 à la Dex.
Nuage de confusion (EV) : les ennemis sont étourdis et aveuglés pendant 1d6 rounds.
Combustion (EV) : éruption de flammes infligeant 2d6 points de dégâts de feu +1 par niveau. Les cibles prennent feu.
Ténèbres (EV) : un voile de ténèbres entoure les créatures ciblées.
Armure mortelle (NE) : inflige des dégâts aux créatures qui touchent le lanceur.
Splendeur de l'aigle (TR) : confère un bonus de +4 au Cha.
Simulacre de vie (NE) : le lanceur gagne 1d10 points de vie temporaires + 1 par niveau (max 10).
Explosion de feu (EV) : inflige aux créatures proches 1d8 points de dégâts de feu par niveau.
Ruse du renard (TR) : confère un bonus de +4 à l'Int.
Boucle électrique de Gedlee (EV) : décharge électrique qui inflige 1d6 points de dégâts d'électricité par 2 niveaux et étourdit les victimes.
Visage spectral (IL) : réduction des dégâts de type 5/magie ; immunité contre les sorts de niveau 0 et 1.
Baiser de la goule (NE) : le toucher du lanceur peut paralyser.
Bourrasque (EV) : souffle violent qui renverse les créatures et dissipe les effets gazeux.
Invisibilité (IL) : rend la cible invisible jusqu'à ce qu'elle attaque ou lance un sort.
Déblocage (TR) : déverrouille portes et conteneurs.
Dissipation partielle (AB) : dissipe les effets magiques mineurs.
Flèche acide de Melf (IN) : inflige 3d6 points de dégâts d'acide, +1d6 par round jusqu'à expiration du sort.
Image miroir (IL) : génère (1d4 + 1 par niveau) images du lanceur qui agissent comme des leurs.
Sagesse du hibou (TR) : confère un bonus de +4 à la Sag.
Protection contre les projectiles (AB) : confère à la cible une résistance aux dégâts de type 10/magie contre les armes à distance.
Résistance aux énergies destructives (AB) : confère à la cible une réduction des dégâts de type 20/- contre tous les types d'énergie.
Effroi (NE) : terrorise les créatures mineures.
Détection de l'invisibilité (DI) : la cible voit les créatures invisibles.

Convocation de créatures II (IN) : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.
Fou rire de Tasha (EN) : la cible rit de façon hystérique, et est incapable de se défendre.
Toile d'araignée (IN) : emprisonne les ennemis dans une toile.

Sorts d'ensorceleur / magicien de niveau 3

Clairaudience/clairvoyance (DI) : confère à la cible un bonus de +10 aux tests de Détection et de Perception auditive.
Sommeil profond (EN) : endort les créatures.
Dissipation de la magie (AB) : dissipe les effets magiques.
Déplacement (IL) : la moitié des attaques ratent leur cible.
Boule de feu (EV) : une explosion de feu qui inflige 1d6 points de dégâts de feu par niveau.
Flèches enflammées (IN) : inflige 4d6 points de dégâts de feu par flèche. 1 flèche tous les 4 niveaux.
Arme magique suprême (TR) : confère à l'arme ciblée un bonus d'altération de +1 par 4 niveaux.
Rapidité (TR) : la cible gagne une attaque par round, +50 % de vitesse de déplacement, et un bonus de +1 au toucher et à la CA.
Héroïsme (EN) : confère à la cible un bonus de +2 à l'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.
Immobilisation de personne (EN) : paralyse l'humanoïde ciblé.
Armure de mage supérieure (IN) : confère à la cible un bonus de +3 à la CA + 1 tous les 2 niveaux.
Sphère d'invisibilité (IL) : rend le groupe invisible.
Affûtage (TR) : l'arme tranchante ou perforante ciblée a plus de chances de réussir un coup critique.
Eclair (EV) : décharge horizontale qui inflige 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau.
Cercle magique contre l'alignement (AB) : confère au lanceur et aux alliés proches un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, ainsi qu'une immunité contre les sorts mentaux, contre les ennemis de l'alignement choisi.
Souffle acide de Mestil (EV) : cône infligeant 1d6 points de dégâts d'acide par niveau.
Protection contre les énergies destructives (AB) : confère à la cible une réduction des dégâts de type 30/- contre tous les types d'énergie.
Rage (EN) : le groupe entre en rage de berserker.
Sphère scintillante (EV) : projectile crépitant qui inflige 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau.
Lenteur (TR) : la cible subit un malus de 50 % à la vitesse de déplacement, et un malus de -1 à la CA, au toucher et aux jets de Réflexes.
Peau d'araignée (TR) : la cible gagne un bonus à la CA, aux jets de sauvegarde contre le poison et aux tests de Discrétion de +1 + 1 par 3 niveaux.
Nuage nauséabond (IN) : les créatures sont hébétées et nauséées.
Convocation de créatures III (IN) : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.
Baiser du vampire (NE) : 1d8 points de dégâts tous les 2 niveaux, récupérés sous forme de PV par le lanceur.
Arme d'impact (TR) : l'arme contondante ciblée a plus de chances de réussir un coup critique.

Sorts d'ensorceleur / magicien de niveau 4

Animation des morts (NE) : convoque un mort-vivant.
Test de résistance (DI) : réduit la résistance à la magie de la cible face aux sorts du lanceur.
Malédiction (TR) : la cible subit un malus de -2 à toutes les caractéristiques.
Charme-monstre (EN) : rend le monstre ciblé amical.
Confusion (EN) : la cible se comporte de façon erratique.
Contagion (NE) : inflige à la cible une maladie choisie aléatoirement.
Désespoir foudroyant (EN) : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque, aux dégâts, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristique et aux tests de compétence.
Bouclier élémentaire (EV) : un anneau de feu inflige des dégâts aux attaquants et confère au lanceur 50 % de résistance au feu ou au froid.
Manteau magique superficiel : absorbe jusqu'à 1d4 + 4 niveaux de sort.
Energie négative (NE) : la cible gagne 1d4 niveaux négatifs.
Tentacules noirs d'Evard (IN) : des tentacules attaquent et emprisonnent les ennemis.
Terreur (NE) : terrorise les ennemis.
Invisibilité suprême (IL) : la cible est invisible, et le reste même lorsqu'elle attaque ou lance un sort.
Tempête de grêle (EV) : inflige 3d6 points de dégâts contondants et 2d6 points de dégâts de froid.
Fléau de projectiles d'Isaac (EV) : 1 projectile par niveau, chacun infligeant 1d6 points de dégâts.
Globe d'invulnérabilité partielle (AB) : immunise le lanceur contre les sorts de niveau 3 ou inférieur.
Brèche mineure (AB) : dissipe jusqu'à trois protections magiques sur le mage ennemi ciblé.
Assassin imaginaire (IL) : tue la cible.
Métamorphose (TR) : le lanceur prend la forme d'un monstre.
Délivrance des malédictions (AB) : délivre la cible de toutes les malédictions.
Convocation d'ombres (IL) : lance une version spectrale d'un sort.
Peau de pierre (AB) : confère à la cible une résistance aux dégâts de type 10/adamantium.
Convocation de créatures IV (IN) : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.
Mur de feu (EV) : mur de feu qui inflige 2d6 points de dégâts de feu + par niveau. Les dégâts sont doublés pour les morts-vivants.

Sorts d'ensorceleur / magicien de niveau 5

Main interposée de Bigby (EV) : la main protège contre un adversaire, qui subit un malus de -10 à l'attaque.
Brume mortelle (NE) : tue les créatures mineures.
Cône de froid (EV) : cône qui inflige 1d6 points de dégâts de froid par niveau.

Renvoi (AB) : renvoie les compagnons convoqués de la cible.
Domination (EN) : le lanceur prend temporairement le contrôle d'un humanoïde.
Débilite (DI) : la cible perd 1d4 points d'Int et de Cha par 4 niveaux.
Tison (EV) : des boules de flammes (1 par niveau) explosent et infligent chacune 1d6 points de dégâts de feu par niveau.
Explosion de feu suprême (EV) : les créatures proches subissent 1d8 points de dégâts de feu par niveau (maximum 5d8).
Immobilisation de monstre (EN) : paralyse la cible.
Esprit impénétrable limité (AB) : protège la cible contre les sorts mentaux et dissipe les effets actuels.
Contrat (IN) : contrôle ou convoque un extérieur mineur.
Manteau magique mineur (AB) : absorbe jusqu'à 1d6 + 6 niveaux de sort.
Brume mentale (IL) : les créatures prises dans la brume subissent un malus de -10 aux jets de Volonté.
Linceul de feu (TR) : la cible est nimbée de flammes qui la brûlent, ainsi que les créatures proches.
Convocation de créatures V (IN) : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.
Sphère au vitriol (IN) : explosion massive qui inflige des dégâts d'acide persistant plusieurs rounds.

Sorts d'ensorceleur / magicien de niveau 6

Brume acide (IN) : ralentit les créatures prises dans la brume et leur inflige des dégâts d'acide.
Main impérieuse de Bigby (EV) : la main repousse la cible.
Eclair multiple (EV) : décharge infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau, et qui rebondit sur des cibles secondaires.
Cercle de mort (NE) : tue 1d4 créatures par niveau.
Création de mort-vivant (NE) : crée une créature morte-vivante.
Désintégration (TR) : rayon qui inflige 2d6 points de dégâts par niveau.
Visage éthéré (IL) : le lanceur bénéficie d'une réduction des dégâts de type 20/adamantium et est immunisé contre les sorts de niveau 2 ou inférieur.
Pétrification (TR) : pétrifie la cible.
Globe d'invulnérabilité (AB) : immunise le lanceur contre les sorts de niveau 4 ou inférieur.
Dissipation suprême (AB) : dissipe les effets magiques puissants.
Héroïsme suprême (EN) : la cible gagne 1 point de vie temporaire par niveau et un bonus de +4 au toucher, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.
Brèche suprême (AB) : dissipe jusqu'à six protections magiques sur le mage ennemi ciblé.
Peau de pierre suprême (TR) : réduction des dégâts de type 20/adamantium.
Fléau majeur de projectiles d'Isaac (EV) : un projectile par niveau (infligeant 3d6 points de dégâts) frappe les ennemis aléatoirement.
Mythes et légendes (DI) : améliore considérablement les tests de Savoir sur une longue période.
Contrat intermédiaire (IN) : convoque ou contrôle un extérieur.
Corps de pierre (TR) : le lanceur reçoit un bonus de +4 à la For, une réduction des dégâts de type 10/adamantium, est immunisé contre la plupart des effets néfastes et ne subit que la moitié des dégâts d'acide et de feu, mais subit un malus de -4 à la Dex et voit sa vitesse de déplacement diminuée de 50 %.
Transmutation de la pierre en chair (TR) : délivre la cible d'un effet de pétrification.
Convocation de créatures VI (IN) : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.
Transformation de Tenser (TR) : le lanceur acquiert une grande puissance physique.
Vision lucide (DI) : le lanceur voit dans le plan éthéré et détecte les effets d'invisibilité.
Annihilation de mort-vivant (NE) : tue de nombreux morts-vivants.

Sorts d'ensorceleur / magicien de niveau 7

Bannissement (DI) : détruit de nombreuses créatures convoquées.
Poigne de Bigby (EV) : la main protège, repousse ou agrippe.
Contrôle des morts-vivants (NE) : domine un mort-vivant.
Boule de feu à retardement (EV) : version plus puissante de boule de feu, utilisable comme un piège.
Immunité contre les énergies destructives (AB) : immunise la cible contre un type d'énergie.
Forme éthérée (TR) : rend le lanceur indétectable tant qu'il n'effectue pas d'action offensive.
Doigt de mort (NE) : la cible meurt.
Convocation d'ombres suprême (IL) : lance une version spectrale d'un sort puissant.
Immobilisation de personne de groupe (EN) : paralyse de nombreux ennemis.
Épée de Mordenkainen (TR) : convoque une épée puissante qui attaque les ennemis.
Rayons prismatiques (EV) : effet aléatoire sur de nombreux ennemis.
Bouclier d'ombre (IL) : le lanceur bénéficie d'un bonus de +5 à la CA, d'une réduction des dégâts de type 10/adamantium, et est immunisé contre la mort et l'énergie négative.
Manteau magique (AB) : absorbe jusqu'à 1d8 + 8 niveaux de sort.
Convocation de créatures VII (IN) : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Sorts d'ensorceleur / magicien de niveau 8

Poing de Bigby (EV) : chaque round, le poing convoqué inflige 1d8 + 11 points de dégâts et étourdit la cible.
Bâton noir (EN) : le bâton ciblé devient une arme +4 qui lance Dissipation de la magie sur les créatures touchées.
Création de mort-vivant dominant (NE) : convoque un mort-vivant puissant.
Contrat suprême (IN) : paralyse un extérieur ou convoque un extérieur puissant.
Flétrissure (NE) : inflige 1d6 points de dégâts d'énergie négative par niveau.

Nuage incendiaire (IN) : nuage qui inflige 4d6 points de dégâts de feu à tous ceux qui sont situés dans la zone.
Corps de fer (TR) : le lanceur reçoit un bonus de +6 à la For, une réduction des dégâts de type 15/adamantium, est immunisé contre la plupart des effets néfastes et ne subit que la moitié des dégâts d'acide et de feu, mais subit un malus de -6 à la Dex et voit sa vitesse de déplacement diminuée de 50 %.
Cécité et surdité de groupe (IL) : rend sourds et aveugles les ennemis proches.
Charme-monstre de groupe (EN) : rend les créatures proches amicales envers le lanceur.
Esprit impénétrable (AB) : immunise les alliés proches contre les sorts et effets mentaux.
Rayon polaire (EV) : inflige 1d6 points de dégâts de froid par niveau.
Mot de pouvoir étourdissant (DI) : étourdit automatiquement la cible.
Prémonition (DI) : le lanceur gagne une résistance aux dégâts de type 30/adamantium.
Protection contre les sorts (AB) : le lanceur gagne un bonus de +8 aux jets de sauvegarde contre la magie.
Convocation de créatures VIII (IN) : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.
Explosion de lumière (EV) : explosion susceptible d'aveugler les ennemis, et qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau aux morts-vivants.

Sorts d'ensorceleur / magicien de niveau 9

Main broyeuse de Bigby (EV) : main énorme qui protège, repousse ou broie les ennemis.
Domination de monstre (EN) : permet de contrôler le monstre ciblé.
Absorption d'énergie (NE) : la cible gagne 2d4 niveaux négatifs.
Passage dans l'éther (TR) : rend le groupe indétectable tant qu'il n'entreprend aucune action offensive.
Portail (IN) : convoque un diable cornu.
Manteau magique suprême (AB) : absorbe jusqu'à 1d12 + 10 niveaux de sort.
Immobilisation de monstre de groupe (EN) : paralyse les ennemis proches.
Nuée de météores (EV) : des météores s'abattent sur les ennemis, infligeant 20d6 points de dégâts.
Disjonction de Mordenkainen (AB) : version surpuissante de Dissipation de la magie.
Mot de pouvoir mortel (DI) : tue la cible si elle a moins de 100 points de vie.
Reflets d'ombre (IL) : lance une version spectrale d'un sort surpuissant.
Changement de forme (TR) : le sorcier prend une forme surpuissante.
Convocation de créatures IX (IN) : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.
Plainte d'outre-tombe (NE) : cri effroyable qui tue les ennemis proches.
Ennemi subconscient (IL) : fantasme terrifiant qui tue les ennemis proches.

Sorcier

Invocations inférieures (niveau 1)

*Influence captivante** : le sorcier gagne +6 aux tests de Bluff, Diplomatie et Intimidation.
*Chance du démon** : le sorcier gagne un bonus de chance aux jets de sauvegarde égal à son modificateur de Cha.
Ténèbres : plonge les créatures dans un voile de ténèbres.
*Vision diabolique** : le sorcier gagne Vision dans le noir.
Décharge affaiblissante (invocation fantastique) : ralentit la cible.
Lance fantastique (invocation façonnée) : augmente la portée de la décharge fantastique.
*Protection entropique** : le sorcier gagne un bonus de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion. Les attaques à distance ont des chances de le rater.
Décharge terrifiante (invocation fantastique) : la décharge terrifie la cible.
Coup hideux (invocation façonnée) : l'effet de la décharge fantastique est ajouté aux attaques de corps à corps du sorcier.
*Sauts et bonds** : le sorcier gagne un bonus de +4 à la Dex et aux tests d'Acrobaties.
*Détection de l'indiscernable** : le sorcier distingue les créatures invisibles.

Invocations mineures (niveau 2)

Décharge aveuglante (invocation fantastique) : la décharge plonge la cible dans les ténèbres.
Décharge sulfureuse (invocation fantastique) : la décharge embrase la cible.
Charme : rend une créature amicale.
Malédiction du désespoir : la cible subit un malus de -1 aux jets d'attaque et de -2 à toutes les caractéristiques.
Chaîne fantastique (invocation façonnée) : la décharge rebondit de cible en cible.
Fuite : le sorcier gagne 1 attaque par round, un bonus de déplacement de 50 %, +1 au toucher et à la CA.
Décharge de givre (invocation fantastique) : la décharge inflige des dégâts de froid et la cible subit un malus de -4 à la Dex.
Marche des morts : convoque un mort-vivant.
Dissipation vorace : dissipe les effets magiques sur la cible. La cible subit des dégâts pour chaque effet dissipé.
Marche invisible : rend le sorcier invisible.

Invocations majeures (niveau 3)

Décharge enchanteresse (invocation fantastique) : La décharge fantastique rend la cible confuse.
Tentacules glacés : les tentacules enchevêtrent la cible et lui infligent 2d6 points de dégâts de froid.
Absorption de magie : dissipe les effets magiques puissants sur la cible. Si un sort est dissipé, le sorcier gagne 2 points de vie temporaires par niveau du sort absorbé.

Cône fantastique (invocation façonnée) : décharge fantastique en forme de cône.

Décharge délétère (invocation fantastique) : décharge qui étourdit la cible.

Fléau tenace : inflige des dégâts chaque round, qui vont croissant jusqu'à la fin de l'effet.

Décharge au vitriol (invocation fantastique) : inflige des dégâts d'acide et ignore la résistance à la magie.

Mur de feu périlleux : un mur qui inflige 1d6 points de dégâts de feu + le niveau du sorcier. Les dégâts sont doublés pour les morts-vivants.

Invocations suprêmes (niveau 4)

Noire prémonition : le sorcier gagne une réduction des dégâts de type 10/argent.

Sort fantastique : la décharge fantastique affecte une zone de 6 mètres de diamètre.

Invisibilité vengeresse : Le sorcier reste invisible même quand il attaque ou lance un sort. Si l'invocation est dissipée, une explosion se produit, qui inflige des dégâts aux ennemis proches.

Décharge des ténèbres (invocation fantastique) : inflige des dégâts d'énergie négative et absorbe des niveaux à la cible.

Parole de transformation : le sorcier prend une forme surpuissante.

* Cet effet est persistant. Le sorcier bénéficie en permanence de ce pouvoir.

Équipement, Objets magiques et Trésors

Armures et boucliers

Il existe onze types d'armure dans *Neverwinter Nights 2*. Plus le bonus de CA d'une armure est élevé, mieux elle protège contre les attaques. Mais une bonne protection a un coût. Les lanceurs de sorts profanes encouront un risque d'échec des sorts important s'ils portent une armure, et les armures lourdes diminuent la mobilité et la vitesse de déplacement.

Le **bonus de Dex maximal** est, comme son nom l'indique, la maximum de bonus de Dextérité dont bénéficie le porteur du type d'armure indiqué. Si, par exemple, votre personnage porte un harnois (bonus de Dex maximal de +1) et qu'il a une Dextérité de 18, le bonus de CA lié à la Dex plafonne à +1, alors que le bonus intrinsèque du personnage est de +4.

Le **malus d'armure aux tests** associé au type d'armure indiqué s'applique aux compétences physiques (Discrétion, Déplacement silencieux, Acrobaties).

Armures et boucliers			
Type d'armure	Bonus d'armure	Bonus de Dex maximal	Malus d'armure aux tests
Armure légère			
Armure matelassée	+1	+8	0
Armure de cuir	+2	+6	0
Armure de cuir clouté	+3	+5	-1
Chemise de mailles	+4	+4	-2
Moyen			
Armure de peau	+3	+4	-3
Armure d'écailles	+4	+3	-4
Cotte de mailles	+5	+2	-5
Cuirasse	+5	+3	-4
Armures lourdes			
Crevice	+6	+1	-6
Armure à plaques	+7	+0	-7
Harnois	+8	+1	-6
Boucliers			
Rondache	+1	-	-1
Ecu	+2	-	-2
Pavois	+4	+2	-10

Armes

Le jeu propose une vaste panoplie d'armes de qualités diverses.

Taille de l'arme : les armes sont réparties en trois tailles, qui déterminent leur mode d'utilisation.

Arme légère : les armes légères sont petites et peu encombrantes. Elles peuvent être utilisées en main non directrice. En combat à deux armes, les malus sont réduits si la deuxième arme est une arme légère. Le don Attaque en finesse permet d'utiliser le bonus de Dextérité au lieu du bonus de Force pour les jets d'attaque avec une arme légère.

Arme à une main : ces armes s'utilisent à une main, mais elles sont suffisamment encombrantes pour augmenter les malus lorsqu'elles sont utilisées en main non directrice. Lorsque vous n'utilisez pas de bouclier ni d'arme en seconde main, vous maniez les armes à une main de vos deux mains et bénéficiez alors d'un bonus de 50 % aux dégâts que vous infligez.

Arme à deux mains : lourdes et encombrantes, ces armes nécessitent l'usage des deux mains, ce qui exclut le recours à une deuxième arme ou un bouclier. Avec une arme à deux mains, le modificateur de Force x1,5 s'ajoute aux dégâts infligés. Les personnages de petite taille (halfelins et gnomes) manient les armes à une main comme s'il s'agissait d'armes à deux mains. Ils n'ont pas le droit d'utiliser les armes à deux mains.

Combat à deux armes : si vous maniez une arme dans chaque main, vous avez le droit à une attaque par round avec la deuxième arme. Le malus de base pour combat à deux armes est de -6 à l'attaque pour la main principale et -10 pour l'autre main. Le don Combat à deux armes réduit ces malus de -2 par main. En outre, le don Science du combat à deux armes accorde une deuxième attaque avec la deuxième arme, avec un malus supplémentaire de -5, et le don Maîtrise du combat à deux armes une troisième attaque à -10.

Dégâts avec la deuxième arme : les dégâts de la deuxième arme ne reçoivent que la moitié du bonus de Force.

Objets divers

Amulettes/colliers : une amulette est un collier doté d'un ornement de grande taille. Si nombre de colliers ont une vocation purement esthétique, certains ont des propriétés magiques.

Ceintures : la ceinture se porte autour de la taille, mais elle n'ajoute aucun bonus d'armure, sauf en cas d'enchantement spécifique.

Bottes : les bottes ont des formes et des fonctions diverses, mais elles n'ajoutent aucun bonus d'armure, sauf en cas d'enchantement spécifique.

Bracelets : la plupart des armures comprennent des bracelets qui n'apportent rien de spécial. Mais certains bracelets sont investis de propriétés magiques spécifiques.

Capas : la cape est un vêtement sommaire, utilisé pour se protéger des intempéries. Les capas magiques ont des propriétés diverses.

Gants et gantelets : la plupart des armures comprennent des gants, qui n'apportent aucune protection supplémentaire. Mais il

existe des gants magiques aux propriétés diverses.

Trousses de premiers secours : une trousse de premiers secours permet d'utiliser la compétence homonyme sur soi ou sur autrui. Une trousse permet de récupérer des points de vie, de guérir une maladie ou un empoisonnement. Chaque trousse est à usage unique.

Casques et heaumes : il existe divers types de casque, mais à moins d'être enchantés, ils ne confèrent aucune protection supplémentaire.

Anneaux : maintes personnes portent un ou plusieurs anneaux en guise d'ornement, mais rares sont ceux qui ont des propriétés magiques. On ne peut porter qu'un seul anneau à chaque main.

Outils de voleur : cet assortiment d'outils confère au personnage un bonus conséquent aux tests de Crochetage. Les outils sont à usage unique.

Trousses à piège : ces objets uniques et redoutables peuvent être installés par un personnage maîtrisant la pose de piège. Il existe divers types de piège, allant de l'explosion de feu au nuage de gaz.

Sacs et boîtes : divers conteneurs peuvent être ajoutés à votre inventaire. Ils permettent de transporter des lots d'objets similaires. Faites simplement glisser les objets dedans. Pour accéder au contenu d'un conteneur, sélectionnez l'option "Ouvrir" dans le menu déroulant.

Belladone : ingérer cette herbe confère un bonus de +5 à la CA contre les métamorphes, comme les loups-garous.

Ail : ingérer ce condiment à l'odeur tenace confère un bonus à l'attaque de +2 contre les morts-vivants pendant une minute. L'effet secondaire est un malus de -1 au Charisme pendant une durée identique.

Armes à impact

Flasque d'acide : les fioles d'acide, souvent utilisées par les alchimistes et les graveurs, peuvent constituer une arme de choix pour aventurier, surtout face aux créatures résistantes aux attaques conventionnelles.

Feu grégeois : ces flasques contiennent un mélange volatil qui s'enflamme immédiatement au contact de l'air.

Chausse-trappes : les chausse-trappes sont des pointes de forme pyramidale, conçues pour présenter une pointe acérée quel que soit le sens dans lequel on les positionne. On y recourt notamment pour freiner des poursuivants.

Poudre asphyxiante : mélange de poivre et d'herbes diverses, la poudre asphyxiante a des effets incapacitants.

Eau bénite : les fioles d'eau bénite, créées par les prêtres vénérant un dieu bon, sont très utiles pour combattre les morts-vivants.

Sacoche immobilisante : la sacoche immobilisante est remplie de filaments collants qui en jaillissent à l'impact pour emprisonner la cible.

Pierre à tonnerre : la pierre à tonnerre est un caillou recouvert d'une substance alchimique. Au contact d'une surface dure, elle produit une détonation assourdissante.

Bombe incendiaire : cette bombe explose à l'impact, infligeant 10d6 points de dégâts de feu et générant un brasier dont l'effet dure pendant cinq rounds après l'impact.

Bombe d'acide : cette fiole d'acide virulent explose à l'impact, infligeant 10d6 points de dégâts d'acide et créant un nuage dont l'effet dure pendant cinq rounds après l'impact.

Objets magiques

Il existe toutes sortes d'objets magiques à découvrir au fil de vos aventures dans *Neverwinter Nights 2*. Citons :

Les armes magiques : les armes magiques se distinguent par un bonus à l'attaque et aux dégâts, ainsi que par d'autres propriétés éventuelles.

Les armures magiques : les armures magiques confèrent un bonus à la CA, ainsi que d'autres propriétés éventuelles.

Les potions : les potions sont des objets à usage unique. Les boire reproduit l'effet d'un sort.

Les parchemins : un parchemin est un sort copié sur un morceau de parchemin ou de vélin, à usage unique. Les lanceurs de sorts peuvent les utiliser pour lancer le sort copié, et les magiciens peuvent recopier le sort dans leur grimoire. Dans un cas comme dans l'autre, utiliser le parchemin le réduit en poussière. Pour utiliser un parchemin, un lanceur de sorts doit posséder le sort copié dans sa liste de classe.

Bâtons, sceptres et baguettes : ces objets renferment des sorts que les lanceurs de sorts peuvent utiliser sans piocher dans leur réserve quotidienne. Bâtons, sceptres et baguettes contiennent des charges, et chaque utilisation consomme une charge ou plus. Quand toutes les charges ont été consommées, l'objet tombe en poussière.

Identifier les objets magiques

S'il n'a pas été acheté dans un magasin, un objet magique que l'on trouve est non identifié. Plus un objet est cher et puissant, plus il est délicat à identifier. Pour utiliser ou équiper un objet magique, il convient d'abord de l'identifier.

Plusieurs méthodes permettent d'identifier un objet :

Utiliser la compétence *Savoir*. Toutes les classes accèdent à un degré ou un autre de *Savoir* au fil des niveaux. Cette compétence permet d'identifier automatiquement les objets magiques. Plus le modificateur d'un personnage est élevé, plus il pourra identifier d'objets.

Lancer le sort *Identification* (ou utiliser un parchemin d'*Identification*), dans le cas d'un lanceur de sorts profane. Ce sort permet d'identifier l'objet de votre choix et d'augmenter temporairement la compétence *Savoir*.

Payer un marchand pour qu'il identifie l'objet. Pour ce faire, examinez l'objet dans un magasin et appuyez sur le bouton "Identifier". Ce service est payant, mais l'objet identifié devient utilisable.

Poisons

Tout personnage peut appliquer du poison sur une arme. Mais l'opération n'est pas sans danger : il y a une chance de s'empoisonner accidentellement, soumise à un test de Dextérité. Assassins et chevaliers noirs peuvent appliquer un poison sans risque.

Poison de scorpion géant : fait perdre 1d2 points de Force

Venin d'abeille géante : fait perdre 1d2 points de Constitution

Venin de mille-pattes géant : fait perdre 1d2 points d'Intelligence

Plus un poison est puissant, plus il est difficile d'y résister :

Peu virulent : DD 18

Moyennement virulent : DD 20

Très virulent : DD 22

Mortel : DD 26

FABRICATION D'OBJETS

Les dons et compétences d'artisanat et de création d'objets permettent de créer ou d'enchanter des objets, afin de les vendre ou de les utiliser. Dans NWN2, la création d'objets n'a rien d'aléatoire : soit on sait créer un objet, soit on ne sait pas. Les cinq types d'artisanat sont : forge, alchimie, enchantement, création d'objets à usage limité et création d'objets merveilleux.

Astuce NWN2

Si vous avez l'occasion d'établir une base d'opérations dans Neverwinter Nights 2, celle-ci sera généralement pourvue d'un atelier d'artisanat.

Forge

La forge permet de fabriquer armes et armures. Le niveau de compétence de base (Artisanat – création d'armes, ou création d'armures) requis pour fabriquer un objet varie :

Niveaux de compétence requis	
Objet	Nombre de rangs requis
Armure	Egal au bonus de l'armure
Arme courante, corps à corps	2
Arme de guerre, corps à corps	5
Arme exotique, corps à corps	8
Arc	2
Arbalète	5

Pour forger un objet, deux éléments sont nécessaires : le moule associé (par exemple moule de dague pour fabriquer une dague) et les matériaux requis. Trouvez un atelier de forge dans le jeu, et placez-y le moule et les matériaux. Utilisez ensuite le marteau de forgeron sur l'atelier. L'objet sera fabriqué si la recette est respectée et si vous avez le niveau de compétence requis.

Dans NWN2, il existe trois types de matériaux bruts : lingots de métal, planches de bois et cuirs. Au fil de vos aventures, vous trouverez ou achèterez des matériaux plus exotiques. Utiliser un matériau non standard (autre chose que lingot de fer, planche en bois et peau en cuir) nécessite un niveau de compétence supérieur, mais les objets créés ont des propriétés spéciales.

Fabriquer une épée longue, par exemple, nécessite de placer deux lingots dans un moule d'épée longue. Si vous utilisez deux lingots d'argent au lieu de lingots de fer, vous fabriquerez une épée longue en argent.

Alchimie

L'alchimie, qui fait appel à la compétence d'artisanat homonyme, a deux usages. Le premier consiste à fabriquer des objets alchimiques : feu grégeois, pierre à tonnerre... Cela fonctionne comme la forge : placez les ingrédients sur un atelier d'alchimie, puis utilisez l'objet Mortier et pilon sur l'atelier. Plus un objet est élaboré, plus il nécessite un degré de maîtrise important. Les recettes d'alchimie se trouvent dans des livres, que vendent parfois certains marchands.

Le deuxième usage de la compétence Alchimie consiste à extraire les essences magiques de certains objets, en général les fragments organiques de certaines variétés animales. Une essence est un extrait magique solide, qui entrent dans la composition de nombreux objets magiques (voir ci-après). Il existe cinq variétés d'essences (air, terre, feu, eau et pouvoir) et quatre niveaux de puissance (diffuse, mineure, lumineuse et irradiante). L'outil Mortier et pilon peut être utilisé sur un objet pour le convertir en essences. Le descriptif d'un objet indique quel est le niveau requis en Artisanat (alchimie) pour le distiller, et quel type d'essence la distillation produira. Les essences puissantes peuvent être scindées en essences inférieures à l'aide de l'objet Mortier et pilon.

Enchantement

Armes et armures peuvent être enchantées à l'aide du don Création d'armes et armures magiques. Cela nécessite une essence et une gemme. Vous devez en outre lancer un sort spécifique pour conclure le processus d'enchantement. En outre, pour enchanter vos objets, il s'agit en premier lieu de trouver les recettes adéquates. Après avoir appris les recettes communes, vous pourrez même expérimenter avec vos propres recettes.

Création d'objets à usage limité

Les objets à usage limité (surtout les baguettes, parchemins et potions) sont des objets que l'on ne peut utiliser qu'un nombre limité de fois avant qu'ils ne soient détruits. Ils sont nettement plus simples à fabriquer que les autres objets magiques, mais leur création coûte cher.

Pour créer un tel objet, il faut posséder le don correspondant : Préparation de potions, Création de baguettes magiques ou Ecriture de parchemins. Il faut également disposer d'un objet "vierge" qui servira de support à l'enchantement : fiole magique vide, baguette en os ou parchemin vierge. Ces objets sont disponibles à l'achat dans les magasins de magie. Quand vous disposez du don et de l'objet requis, ouvrez votre inventaire et lancez le sort voulu sur l'objet. Le coût en pièces d'or est automatiquement déduit de votre inventaire, et l'objet est créé.

Le type et le niveau du sort que l'on peut lancer sur un objet à usage limité dépend du type d'objet :

Parchemin : aucune restriction. Il est possible d'écrire tout type de sort sur un parchemin.

Potion : tout sort de niveau 3 ou inférieur bénéfique ciblant une cible unique.

Baguette : tout sort à cible de niveau 4 ou inférieur.

Création d'objets merveilleux

Les autres types d'objets magiques (anneaux, capes, bottes, etc.) peuvent être créés à l'aide du don Création d'objets merveilleux et des matériaux, essences et gemmes nécessaires. Ce procédé est similaire à celui d'enchantement d'arme ou d'armure, à la différence que l'objet support est lui aussi créé lors de l'opération (il n'est pas nécessaire de fabriquer des bottes auparavant : l'objet magique est fabriqué en une seule fois). Comme pour les armes et armures spécifiques, vous en saurez plus sur les recettes de création d'objets merveilleux au fil de vos aventures.

APPENDICE : TABLES ET TABLEAUX

Points de compétence, points de vie, bonus de base à l'attaque (BBA) et jets de sauvegarde par classe						
Classes	Points de compétence de base*	PV par niveau	BBA	Vigueur	Jets de sauvegarde	
					Réflexes	Volonté
Barbare	4	12	Elevé	Elevé	Bas	Bas
Barde	6	6	Moyen	Bas	Elevé	Elevé
Prêtre	2	8	Moyen	Elevé	Bas	Elevé
Druide	4	8	Moyen	Elevé	Bas	Elevé
Guerrier	2	10	Elevé	Elevé	Bas	Bas
Moine	4	8	Moyen	Elevé	Elevé	Elevé
Paladin	2	10	Elevé	Elevé	Bas	Bas
Rôdeur	6	8	Elevé	Elevé	Elevé	Bas
Roublard	8	6	Moyen	Bas	Elevé	Bas
Ensorceleur	2	4	Bas	Bas	Bas	Elevé
Sorcier	2	6	Moyen	Bas	Bas	Elevé
Magicien	2	4	Bas	Bas	Bas	Elevé
Classe de prestige						
Archer-mage	4	8	Elevé	Elevé	Elevé	Bas
Mystificateur profane	4	4	Bas	Bas	Elevé	Elevé
Assassin	4	6	Moyen	Bas	Elevé	Bas
Chevalier noir	2	10	Elevé	Elevé	Elevé	Bas
Champion divin	2	10	Elevé	Elevé	Elevé	Elevé
Duelliste	4	10	Elevé	Bas	Elevé	Bas
Protecteur nain	2	12	Elevé	Elevé	Bas	Elevé
Champion occultiste	2	6	Elevé	Elevé	Bas	Bas
Berserker frénétique	2	12	Elevé	Elevé	Bas	Bas
Agent ménestrel	6	6	Moyen	Bas	Elevé	Elevé
Maître blême	2	6	Bas	Elevé	Bas	Elevé
Disciple du dragon rouge	2	12	Moyen	Elevé	Bas	Elevé
Voleur de l'ombre d'Amn	6	6	Elevé	Elevé	Elevé	Bas
Maître des ombres	6	8	Moyen	Bas	Elevé	Bas
Prêtre de guerre	2	10	Elevé	Elevé	Elevé	Elevé
Maître d'arme	2	10	Elevé	Elevé	Bas	Elevé

*Points de compétence gagnés par niveau = Points de compétence de base + modificateur d'INT. *4 fois ce montant au niveau 1.

Armes					
Arme	Usage*	Dégâts	Critique**	Portée	Type
Armes courantes					
Dague	Légère	1d4	19-20/x2	-	Perforant et tranchant
Masse d'armes	Légère	1d6	x2	-	Contondant
Serpe Légère	1 main	1d6	X2	-	Tranchant
Gourdin	1 main	1d6	x2	-	Contondant
Morgenstern	1 main	1d8	x2	-	Contondant et perforant
Bâton	2 mains	1d6	x2	-	Perforant et tranchant
Lance	2 mains	1d8	X3	-	Contondant
Arbalète lourde	Distance	1d10	19-20/x2	36m	Tranchant
Arbalète légère	Distance	1d8	19-20/x2	24m	Contondant
Fronde	Distance	1d4	x2	15	Contondant et perforant
Dard	Jet	1d4	X2	6m	Perforant
Armes de guerre					
Marteau léger	Légère	1d4	X2	-	Contondant
Hachette	Légère	1d6	X3	-	Tranchant
Kukri	Légère	1d4	18-20/x2	-	Tranchant
Epée courte	Légère	1d6	19-20/x2	-	Perforant
Hache d'armes	1 main	1d8	X3	-	Tranchant
Epée longue	1 main	1d8	19-20/x2	-	Tranchant
Rapier***	1 main	1d6	18-20/x2	-	Perforant
Cimeterre à une mains	1 mains	1d6	18-20/x2	-	Tranchant
Marteau de guerre	1 main	1d8	X3	-	Contondant
Cimeterre à deux mains	2 mains	2d4	18-20/x2	-	Tranchant
Grande hache	2 mains	1d12	X3	-	Tranchant
Epée à deux mains	2 mains	2d6	19-20/x2	-	Tranchant
Hallebarde	2 mains	1d10	X3	-	Perforant et tranchant
Faux	2 mains	2d4	X4	-	Tranchant
Masse de brèche	2 mains	1d12	X2	-	Contondant
Arc long	Distance	1d8	X3	30m	Perforant
Arc court	Distance	1d6	X3	18m	Perforant
Hache de lancer	Jet	1d6	X2	3m	Tranchant
Armes exotiques					
Kama	Légère	1d6	x2	-	Tranchant
Epée bâtarde	1 main	1d10	19-20/x2	-	Tranchant
Hache de guerre naine	1 main	1d10	x3	-	Tranchant
Katana	1 main	1d10	19-20/x2	-	Tranchant
Shuriken	Jet	1d2	x2	3 m	Perforant

* Les personnages de petite taille manient à deux mains les armes à 1 main, et ne peuvent utiliser les armes à 2 mains.

** Quand aucun chiffre n'est indiqué, la zone de critique est un 20 naturel uniquement.

*** La rapière peut être utilisée avec le don Attaque en finesse, bien qu'il s'agisse d'une arme à une main.

Malus liés au combat à deux armes		
Circonstances	Main principale	Main non directrice
Malus normaux	-6	-10
Arme légère en main non directrice	-4	-8
Don Combat à deux armes	-4	-4
Don Arme légère en deuxième main et Combat à deux armes	-2	-2

Expérience et bénéfices liés à l'acquisition de niveau								
Niveau de personnage	Points d'expérience requis	Jets de sauvegarde Bas/Elevé	Bonus de base à l'attaque			Rangs maxi en compétence de classe	Augmentations de caractéristique	Dons
			Elevé	Moyen	Bas			
1	0	+0/+2	+1	+0	+0	4		1er
2	1,000	+0/+3	+2	+1	+1	5		
3	3,000	+1/+3	+3	+2	+1	6		2e
4	6,000	+1/+4	+4	+3	+2	7	1er	
5	10,000	+1/+4	+5	+3	+2	8		
6	15,000	+2/+5	+6/+1	+4	+3	9		3e
7	21,000	+2/+5	+7/+2	+5	+3	10		
8	28,000	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4	11	2e	
9	36,000	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4	12		4e
10	45,000	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5	13		
11	55,000	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5	14		
12	66,000	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1	15	3e	5e
13	78,000	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1	16		
14	91,000	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2	17		
15	105,000	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2	18		6e
16	120,000	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3	19	4e	
17	136,000	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3	20		
18	153,000	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4	21		7e
19	171,000	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4	22		
20	190,000	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5	23	5e	

Compétences par classe												
Barbare	Barde	Prêtre	Druide	Guerrier	Moine	Paladin	Rôdeur	Roublard	Ensorceleur	Sorcier	Magicien	Barbare
Estimation	hc	*	hc	hc	hc	hc	hc	hc	*	hc	hc	hc
Bluff	hc	*	hc	hc	hc	hc	hc	hc	*	*	*	hc
Concentration	hc	*	*	*	hc	*	*	*	hc	*	*	*
Artisanat (alchimie)	hc	*	*	*	hc	*	hc	*	*	*	*	*
Création d'amures	*	*	*	hc	*	hc	*	*	hc	hc	*	*
Fabrication de pièges	*	*	hc	hc	hc	*	hc	*	*	hc	*	hc
Création d'armes	*	*	*	hc	*	hc	*	*	*	hc	*	*
Diplomatie	hc	*	*	*	hc	*	*	hc	*	hc	hc	hc
Désamorçage	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	*	hc	hc	hc
Discipline	*	*	hc	hc	*	*	*	*	hc	hc	hc	hc
Premiers secours	hc	hc	*	*	hc	hc	*	*	hc	hc	*	hc
Discrétion	hc	*	hc	hc	hc	*	hc	*	*	hc	hc	hc
Intimidation	*	hc	hc	hc	*	hc	hc	hc	*	hc	*	hc
Perception auditive	*	*	hc	*	hc	*	hc	*	*	hc	hc	hc
Savoir	hc	*	*	*	hc	*	*	*	*	*	*	*
Déplacement silencieux	hc	*	hc	hc	hc	*	hc	*	*	hc	hc	hc
Crochetage	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	*	hc	hc	hc
Parade	*	*	*	*	*	*	*	*	*	hc	hc	hc
Représentation	X	*	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Fouille	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	*	*	hc	hc	hc
Pose de piège	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	*	*	hc	hc	hc
Escamotage	hc	*	hc	hc	hc	hc	hc	hc	*	hc	hc	hc
Art de la magie	hc	*	*	*	hc	hc	hc	hc	hc	*	*	*
Détection	hc	hc	hc	*	hc	*	hc	*	*	hc	hc	hc
Survie	*	hc	hc	*	hc	hc	hc	*	hc	hc	hc	hc
Raillerie	*	*	hc	hc	*	hc	hc	hc	*	hc	*	hc
Acrobaties	hc	*	hc	hc	hc	*	hc	hc	*	hc	hc	hc
Utilisation d'objets magiques	X	*	X	X	X	X	X	X	*	X	*	X

* = Compétence de classe hc = Compétence hors classe X = Compétence interdite

Compétences par classe de prestige																
Nom de la compétence	Archer-mage	Mystificateur profane	Assassin	Chevalier noir	Champion divin	Duelliste	Protecteur main	Champion occultiste	Berserker frénétique	Agent ménéstral	Maître blême	Disciple du dragon rouge	Voileur de l'ombre d'Amn.	Maître des ombres	Prêtre de guerre	Maître d'arme
Estimation	hc	*	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	*	hc	hc	*	hc	hc	hc
Bluff	hc	*	*	hc	hc	*	hc	hc	hc	*	hc	hc	*	*	hc	hc
Concentration	hc	*	hc	*	hc	hc	hc	*	hc	hc	*	*	hc	hc	*	hc
Artisanat (alchimie)	*	*	*	hc	*	hc	*	*	hc	*	*	*	*	hc	*	hc
Création d'armures	hc	hc	hc	*	*	hc	*	*	hc	*	hc	*	hc	hc	*	hc
Fabrication de pièges	hc	*	*	*	*	hc	hc	*	hc	*	*	*	*	*	hc	hc
Création d'armes	*	*	*	*	*	*	*	*	hc	*	*	*	*	hc	*	*
Diplomatie	hc	*	*	*	hc	hc	hc	hc	hc	*	*	*	*	*	*	hc
Désamorçage	hc	*	*	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	*	hc	hc	hc
Premiers secours	hc	hc	hc	*	hc	hc	hc	hc	hc	hc	*	hc	hc	hc	*	hc
Discretion	*	*	*	*	hc	hc	hc	hc	hc	*	*	hc	hc	*	hc	hc
Intimidation	hc	hc	*	*	hc	hc	hc	hc	*	hc	hc	hc	*	hc	*	*
Perception auditive	*	*	*	hc	hc	*	*	hc	hc	*	*	*	*	*	hc	hc
Savoir	hc	*	hc	*	*	hc	hc	*	hc	*	*	*	*	hc	*	*
Déplacement silencieux	*	*	*	hc	hc	hc	hc	hc	hc	*	*	hc	*	*	hc	hc
Crochetage	hc	*	*	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	*	hc	hc	hc
Parade	hc	*	*	*	*	*	*	*	*	hc	hc	*	*	*	*	*
Représentation	X	X	X	X	X	X	X	X	X	*	X	X	X	X	X	hc
Fouille	hc	*	*	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	*	*	*	hc	hc
Pose de piège	hc	*	*	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	*	hc	hc	hc
Escamotage	hc	*	*	hc	hc	hc	hc	hc	hc	*	hc	hc	*	*	hc	hc
Art de la magie	hc	*	hc	hc	hc	hc	hc	*	hc	hc	*	*	hc	hc	*	hc
Détection	*	*	*	hc	hc	*	*	hc	hc	hc	hc	*	*	*	hc	hc
Survie	*	hc	hc	hc	hc	hc	hc	hc	*	*	hc	hc	hc	hc	hc	hc
Raillerie	c	*	hc	hc	hc	*	hc	hc	hc	*	hc	hc	*	hc	*	*
Acrobaties	hc	*	*	hc	hc	*	hc	hc	hc	*	hc	hc	*	*	hc	hc
Utilisation d'objets magiques	X	X	*	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	c

* = Compétence de classe hc = compétence hors classe X = Compétence interdite

Barde – sorts connus et sorts par jour														
Niveau de barde	Sorts de base par jour						Sorts connus							
	0	1	2	3	4	5	6	0	1	2	3	4	5	6
1	2	-	-	-	-	-	-	4	-	-	-	-	-	-
2	3	0	-	-	-	-	-	4	2	-	-	-	-	-
3	3	1	-	-	-	-	-	4	3	-	-	-	-	-
4	3	2	0	-	-	-	-	4	3	2	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-	4	4	3	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-	4	4	3	-	-	-	-
7	3	3	2	0	-	-	-	4	4	4	2	-	-	-
8	3	3	3	1	-	-	-	4	4	4	3	-	-	-
9	3	3	3	2	-	-	-	4	4	4	3	-	-	-
10	3	3	3	2	0	-	-	4	4	4	4	2	-	-
11	3	3	3	3	1	-	-	4	4	4	4	3	-	-
12	3	3	3	3	2	-	-	4	4	4	4	3	-	-
13	3	3	3	3	2	0	-	4	4	4	4	4	2	-
14	4	3	3	3	3	1	-	4	4	4	4	4	3	-
15	4	4	3	3	3	2	-	4	4	4	4	4	3	-
16	4	4	4	3	3	2	0	4	5	4	4	4	4	2
17	4	4	4	4	3	3	1	4	5	5	4	4	4	3
18	4	4	4	4	4	3	2	4	5	5	5	4	4	3
19	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4
20	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4

Prêtre – sorts par jour										
Niveau de prêtre	Sorts de base par jour									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
4	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5	5	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6	5	4	4	3	-	-	-	-	-	-
7	6	5	4	3	2	-	-	-	-	-
8	6	5	4	4	3	-	-	-	-	-
9	6	5	5	4	3	2	-	-	-	-
10	6	5	5	4	4	3	-	-	-	-
11	6	6	5	5	4	3	2	-	-	-
12	6	6	5	5	4	4	3	-	-	-
13	6	6	6	5	5	4	3	2	-	-
14	6	6	6	5	5	4	4	3	-	-
15	6	6	6	6	5	5	4	3	2	-
16	6	6	6	6	5	5	4	4	3	-
17	6	6	6	6	6	5	5	4	3	2
18	6	6	6	6	6	5	5	4	4	3
19	6	6	6	6	6	6	5	5	4	4
20	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5

Domaines de prêtre										
		Sorts connus supplémentaires								
Domaine	Aptitude	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Air	Esquive instinctive			Appel de la foudre			Eclair multiple			
Animal	Compagnon animal		Grâce féline		Vision lucide					
Mort	Convocation d'ombres (1/jour)				Assassin imaginaire					Mot de pouvoir mortel
Destruction	Châtiment des infidèles (1/jour)			Rage			Brume acide			
Terre	Don Robustesse bonus				Peau de pierre	Immunité Energie				
Mal	Renvoi des extérieurs comme des morts-vivants				Tentacules noirs d'Evard					Ennemi subconscient
Feu	Résistance au feu (5)			Boule de feu		Mur de feu				
Bien	Aura de bravoure (1/jour)		Cercle magique contre l'alignement			Contrat				
Guérison	Effet étendu de tous les sorts de soins		Soins importants			Premiers secours				
Connaissance	Aucun (sorts supplémentaires)	Identification	Déblocage	Clairaudience/clairvoyance	Vision lucide	Mythes et légendes				
Magie	Aucun (sorts supplémentaires)	Armure de mage	Flèche acide de Melf	Test de résistance		Dissipation suprême		Manteau magique	Bâton noir	
Flore	Déplacement facilité	Enchevêtrement	Peau d'écorce	Empoisonnement	Camouflage de groupe	Bosquet de lierre				
Protection	Protection divine (1/jour)				Mineure d'invulnérabilité partielle	Immunité contre les énergies destructives				
Force	Force (1 fois par jour)	Force de taureau		Puissance divine						
Soleil	Renvoi supérieur		Lumière brûlante					Rayon de soleil		
Voyage	Déplacement accéléré (comme barbare)			Liberté de mouvement		Rapidité				
Duperie	Don Feinte gratuit	Graisse	Invisibilité		Confusion					
Guerre	Maîtrise du combat (1/jour)	Agrandissement					Transformation de Tenser			
Eau	Evasion			Empoisonnement		Tempête de grêle				

Pouvoirs de moine					
Niveau de moine	Défuge de coups Bonus à l'attaque	Dégâts à mains nues		Bonus à la CA	Vitesse de course
		Taille P	Taille M		
1	-2/-2	1d4	1d6	+0	100%
2	-1/-1	1d4	1d6	+0	100%
3	+0/+0	1d4	1d6	+0	110%
4	+1/+1	1d6	1d8	+0	110%
5	+2/+2	1d6	1d8	+1	110%
6	+3/+3	1d6	1d8	+1	120%
7	+4/+4	1d6	1d8	+1	120%
8	+5/+5/+0	1d8	1d10	+1	120%
9	+6/+6/+1	1d8	1d10	+1	130%
10	+7/+7/+2	1d8	1d10	+2	130%
11	+8/+8/+8/+3	1d8	1d10	+2	130%
12	+9/+9/+9/+4	1d10	2d6	+2	140%
13	+9/+9/+9/+4	1d10	2d6	+2	140%
14	+10/+10/+10/+5	1d10	2d6	+2	140%
15	+11/+11/+11/+6/+1	1d10	2d6	+3	145%
16	+12/+12/+12/+7/+2	2d6	2d8	+3	145%
17	+12/+12/+12/+7/+2	2d6	2d8	+3	145%
18	+13/+13/+13/+8/+3	2d6	2d8	+3	150%
19	+14/+14/+14/+9/+4	2d6	2d8	+3	150%
20	+15/+15/+15/+10/+5	2d8	2d10	+4	150%

Druide – sorts par jour										
Niveau de druide	Sorts de base par jour									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	5	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	5	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	5	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	6	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	6	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	6	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	6	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	6	5	4	4	3	2	1	-	-	-
12	6	5	4	4	3	3	2	-	-	-
13	6	5	5	4	4	3	2	1	-	-
14	6	5	5	4	4	3	3	2	-	-
15	6	5	5	5	4	4	3	2	1	-
16	6	5	5	5	4	4	3	3	2	-
17	6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19	6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

Paladin et rôdeur – sorts par jour				
Niveau de paladin ou de rôdeur	Sorts de base par jour			
	1	2	3	4
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-
4	0	-	-	-
5	0	-	-	-
6	1	-	-	-
7	1	-	-	-
8	1	0	-	-
9	1	0	-	-
10	1	1	-	-
11	1	1	0	-
12	1	1	1	-
13	1	1	1	-
14	2	1	1	0
15	2	1	1	1
16	2	2	1	1
17	2	2	2	1
18	3	2	2	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

Ensorceleur – sorts connus et sorts par jour																			
Niveau d'ensorceleur	Sorts de base par jour									Sorts connus									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8
1	5	3	-	-	-	-	-	-	-	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	6	4	-	-	-	-	-	-	-	5	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	6	5	-	-	-	-	-	-	-	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
4	6	6	3	-	-	-	-	-	-	6	3	1	-	-	-	-	-	-	-
5	6	6	4	-	-	-	-	-	-	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
6	6	6	5	3	-	-	-	-	-	7	4	2	1	-	-	-	-	-	-
7	6	6	6	4	-	-	-	-	-	7	5	3	2	-	-	-	-	-	-
8	6	6	6	5	3	-	-	-	-	8	5	3	2	1	-	-	-	-	-
9	6	6	6	6	4	-	-	-	-	8	5	4	3	2	-	-	-	-	-
10	6	6	6	6	5	3	-	-	-	9	5	4	3	2	1	-	-	-	-
11	6	6	6	6	6	4	-	-	-	9	5	5	4	3	2	-	-	-	-
12	6	6	6	6	6	5	3	-	-	9	5	5	4	3	2	1	-	-	-
13	6	6	6	6	6	6	4	-	-	9	5	5	4	4	3	2	-	-	-
14	6	6	6	6	6	6	5	3	-	9	5	5	4	4	3	2	1	-	-
15	6	6	6	6	6	6	6	4	-	9	5	5	4	4	4	3	2	-	-
16	6	6	6	6	6	6	6	5	3	-	9	5	5	4	4	4	3	2	1
17	6	6	6	6	6	6	6	6	4	-	9	5	5	4	4	4	3	3	2
18	6	6	6	6	6	6	6	6	5	3	9	5	5	4	4	4	3	3	2
19	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	9	5	5	4	4	4	3	3	3
20	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	9	5	5	4	4	4	3	3	3

Sorcier – invocations connues				
Niveau de sorcier	Invocations connues			
	Inférieure	Mineure	Majeure	Suprême
1	1	0	0	0
2	2	0	0	0
3	2	0	0	0
4	3	0	0	0
5	3	0	0	0
6	3	1	0	0
7	3	1	0	0
8	3	2	0	0
9	3	2	0	0
10	3	3	0	0
11	3	3	1	0
12	3	3	1	0
13	3	3	2	0
14	3	3	2	0
15	3	3	3	0
16	3	3	3	1
17	3	3	3	1
18	3	3	3	2
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

Magicien – sorts par jour										
Niveau de magicien	Sorts de base par jour									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-
14	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-
17	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2
19	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Commandes clavier

Action	Touche
Caméra	
Rotation caméra gauche	Flèche gauche
Rotation caméra droite	Flèche droite
Zoom avant	Flèche haut
Zoom arrière	Flèche bas
Relever vue caméra	Page haut
Abaisser vue caméra	Page bas
Changement mode caméra	* (pavé numérique)
Déplacement normal	
Avancer en courant	Z
Tourner à gauche	Q
Reculer en courant	S
Tourner à droite	D
Déplacement modifié	
Avancer	Maj+Z
Déplacement latéral gauche	Maj+Q
Reculer	Maj+S
Déplacement latéral droite	Maj+D
Ciblage	
Action par défaut sur la cible actuelle	E
Viser l'ennemi suivant	Tab
Viser l'ennemi précédent	Maj+Tab
Viser l'ennemi le plus proche	\
Cibler la cible précédente	Retour
Possession 1er-10e compagnon	F1-F10
Ciblage 1er-10e compagnon	Maj+F1-F10

Commandes clavier

Action	Touche
Ecrans	
Sorts rapides	F
Inventaire	I
Journal	J
Personnage	C
Sorts :	B
Commandes	
Repos	R
Activation emplacement barre d'action 1-12	1-0,_,=
Afficher barre d'action 1-10	Maj + 1-0
Carte	M
Masquer/afficher barre de mode	G
Inspection rapide	W
Masquer/afficher interface	H
Sauvegarde rapide	F12
Capture d'écran	Impr écran
Pause	Barre d'espace

© 2006 Hasbro, Inc. Tous droits réservés.

© 2006 Atari Interactive, Inc. Tous droits réservés.

Commercialisé et distribué par Atari, Inc., New York, NY.

Développé par Obsidian Entertainment, Inc.

© 2006 BVT Games Production Fund II Dynamic GmbH & Co. KG, Gruenwald / Munich, Allemagne. Producteur : BVT Games Production Fund II Dynamic GmbH & Co. KG / Andreas Graf v. Rittberg. Producteur exécutif : ATTACTION / Sigggi Kogl. Technologie et outils © 2006 Obsidian Entertainment, Inc. Tous droits réservés.

Atari et le logo Atari logo sont des marques déposées d'Atari Interactive, Inc.

Neverwinter Nights, Royaumes Oubliés et le logo Royaumes Oubliés, Dungeons & Dragons, D&D et le logo Dungeons & Dragons, Wizards of the Coast et son logo sont des marques déposées de Wizards of the coast, Inc., aux Etats-Unis et/ou dans d'autres juridictions, et sont utilisés sous licence. HASBRO et son logo sont des marques déposées d'Hasbro, Inc. et sont utilisés sous licence. Obsidian et le logo Obsidian sont des marques déposées ou commerciales d'Obsidian, Inc. L'icône de classification ESRB est une marque déposée de l'Entertainment Software Association. Toutes les autres marques déposées appartiennent à leurs titulaires respectifs.

Utilise la bibliothèque FreeType 2.0. Le Projet FreeType est © 1996-2002 par David Turner, Robert Wilhelm et Werner Lemberg.

Tous droits réservés.

Utilise la bibliothèque de compression universelle 'zlib'. Copyright © 1995-2002

Jean-Ioup Gailly et Mark Adler. Tous droits réservés.