



# TABLE DES MATIÈRES

<b>1 INTRODUCTION</b> .....	8
CONTENU DE L'OUVRAGE.....	9
RESUME DES EPISODES PRECEDENTS.....	10
<b>2 LE JEU</b> .....	12
PARTIE RAPIDE.....	12
Configuration requise.....	12
Installer le jeu et commencer à jouer.....	12
Configuration du jeu.....	12
Besoin d'aide ?.....	13
Bases de la création de personnage.....	13
INTERFACE.....	14
Le menu radial.....	14
La barre de raccourcis.....	15
L'écran principal.....	15
Raccourcis clavier.....	19
Votre personnage.....	19
L'inventaire.....	21
Les contenants.....	23
Les sorts.....	23
Les conversations.....	24
La carte.....	24
Le journal.....	25
Les achats.....	26
Le marchandage.....	26
Les options.....	26
MULTIJOUEUR.....	28
Jouer en ligne.....	28
Accueillir un serveur de jeu.....	28
Rejoindre une partie multijoueur.....	29
Choisir son personnage.....	29
Personnages locaux et personnages serveur.....	30
Faire passer un personnage	
d'une partie à une autre.....	30
Constituer un groupe.....	31
Joueur contre Joueur.....	31
Relations avec les autres joueurs.....	31
<b>3 GENS ET LIEUX</b> .....	34
VILLES ET CITES.....	34



# TABLE DES MATIÈRES

Padhiver.....	34
Luskan.....	34
Port Llast.....	34
Le Puits de Béorunna.....	34
PERSONNALITES DU NORD.....	35
Le seigneur Nasher.....	35
Aribeth.....	35
Fenthick.....	35
Desther.....	35
Aarin Gend.....	36
AVENTURIERS.....	36
Linu La'néral.....	36
Sharwyn.....	36
Daelan Tigre Rouge.....	37
Tomi " Grimace " Lapotence.....	37
Rongemort.....	37
Fauche-Corps Glinckle.....	37
ADVERSAIRES.....	38
PASSAGE DU TEMPS ET REPOS.....	41
<b>4 LE MANUEL DES JOUEURS</b> .....	44
CREATION DE PERSONNAGE.....	44
Sexe.....	46
Race.....	46
Portraits.....	49
Classe.....	49
Aptitudes de classe.....	55
Alignement.....	67
Caractéristiques.....	67
Archétypes.....	70
Compétences.....	71
Dons.....	81
Ecoles de sorts.....	92
Domaines.....	93
Compagnons animaux.....	94
Familiers.....	94
Dialogue rapide.....	94
COMBAT.....	96
Décisions en temps réel.....	96





# TABLE DES MATIÈRES

Hostile ou amical.....	96
Prendre un adversaire pour cible.....	98
Le jet d'attaque.....	98
Les blessures et la mort.....	98
Pris au dépourvu.....	99
Attaques d'opportunité.....	100
Associés.....	100
DEPLACEMENT.....	101
SORTS.....	103
Description des effets.....	103
Tactique.....	109
Description des sorts.....	110
Résumé des sorts.....	111
EXPERIENCE ET NIVEAUX.....	126
Gain de niveau.....	126
Personnages multiclassés.....	128
EQUIPEMENT, OBJETS MAGIQUES ET TRESOR.....	129
Armures et boucliers.....	129
Armes.....	130
<b>5 CREATION D'AVENTURES.....</b>	<b>138</b>
L'EDITEUR.....	138
L'interface.....	138
Modes d'affichages des zones.....	139
Modules.....	139
Zones.....	140
Objets.....	142
Conversation.....	143
Fonction script.....	144
Les noms.....	144
Trucs et astuces.....	144
Divers.....	145
LE MAITRE DU DONJON.....	145
Jouer en tant que maître du donjon.....	145
Le Créateur.....	145
Le Sélectionneur.....	146
Actions liées aux portes ( menu radial ).....	147
Actions de déclenchement ( menu radial ).....	147

# TABLE DES MATIÈRES

Actions liées aux créatures ( menu radial ).....	148
Actions de groupe.....	148
Liste des joueurs.....	149
Lignes d'instructions.....	149
Référence rapide pour le MD.....	150
<b>6 APPENDICE A : TABLEAUX.....</b>	<b>152</b>
<b>7 APPENDICE B : GLOSSAIRE.....</b>	<b>172</b>
<b>8 INDEX.....</b>	<b>176</b>
<b>9 CREDITS.....</b>	<b>182</b>
<b>10 SUPPORT TECHNIQUE.....</b>	<b>191</b>
<b>11 ICONES DES SORTS.....</b>	<b>192</b>



# I introduction





# I·I·N·T·R·O·D·U·C·T·I·O·N

## B I E N V E N U E D A N S L ' U N I V E R S D E N E V E R W I N T E R N I G H T S .

Neverwinter Nights est un jeu de rôles épique utilisant les règles de la 3e édition de Dungeons & Dragons et prenant place dans les Royaumes Oubliés. Si vous ne connaissez pas D&D ou les Royaumes Oubliés, nous vous souhaitons la bienvenue dans cet univers fascinant, empli de monstres terrifiants et de sorts merveilleux, et propice aux aventures héroïques. Quant aux joueurs expérimentés, ils découvriront avec Neverwinter Nights la meilleure adaptation de D&D dans le domaine des jeux vidéo.

Neverwinter Nights a vu le jour après cinq années de travail acharné. Il a été réalisé par une équipe de gens extrêmement compétents et motivés, comptant parfois jusqu'à 65 membres ! BioWare a déjà produit des jeux extrêmement importants, tels que Baldur's Gate et Baldur's Gate II. Mais avec Neverwinter Nights, nous sommes allés plus loin encore, afin de vous permettre de créer vous-même vos propres parties. Grâce à notre éditeur (le même que nous avons utilisé pour concevoir le jeu), vous pourrez donner vie à vos propres aventures.

Neverwinter Nights pourrait donc se résumer en trois verbes : jouer, découvrir et créer. Jouez afin d'apprécier toutes les facettes du jeu que nous vous proposons, découvrez les outils mis à votre disposition, et créez vos propres aventures. Et vous pourrez bien évidemment, grâce à Internet, explorer les mondes créés par d'autres joueurs.

**Bonnes aventures !**  
**Trent T. Oster**  
**Producteur de Neverwinter Nights**  
**BioWare**



# I·I·N·T·R·O·D·U·C·T·I·O·N

## C O N T E N U D E L ' O U V R A G E

Ce manuel est divisé en quatre parties principales. La première évoque tout ce que vous avez besoin de savoir pour jouer à Neverwinter Nights. Vous y apprendrez comment créer votre personnage, comment vous déplacer et explorer l'univers du jeu, et enfin comment participer à des parties en ligne.

La deuxième partie, Lieux et gens, détaille le monde de Faerûn, plus connu sous le nom de Royaumes Oubliés. Elle en décrit les endroits les plus civilisés, tels que la cité de Padhiver, mais aussi les plus sauvages, comme l'Épine dorsale du Monde. Ces informations ne sont pas vitales pour jouer à Neverwinter Nights, mais elles devraient vous aider à mieux comprendre le monde des Royaumes Oubliés.

La troisième partie, Le Manuel des Joueurs, regroupe les règles de Dungeons & Dragons et explique comment elles sont utilisées dans Neverwinter Nights. Elle vous permettra de mieux comprendre comment fonctionne le jeu et de tirer parti de toutes ses possibilités en cours d'aventure.

Enfin, la dernière partie, Création d'aventures, décrit l'éditeur Neverwinter Nights Aurora et le mode Maître du donjon, qui sont tous deux inclus dans le jeu. Le premier est l'application que nous avons utilisée afin de concevoir la campagne officielle de Neverwinter Nights. Quant au second, il vous permettra de faire jouer vos propres parties comme un vrai maître du donjon, en décidant de quelle manière l'aventure évolue au fur et à mesure qu'elle se déroule.





## RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS

Au début de notre histoire, la grande cité de Padhiver a sombré dans la panique. Des milliers de gens ont déjà succombé à une mystérieuse épidémie connue sous le nom de Mort Hurlante, qui ne demande qu'à s'étendre au reste de Faerûn. Devant l'ampleur de la menace, les seigneurs de Padhiver ont mis la ville entière en quarantaine, empêchant quiconque d'en sortir ou d'y entrer. Mais, ce faisant, les gens bien portant se sont retrouvés piégés au côté des malades à l'intérieur des murs de la cité.

Dame Aribeth de Tylmarande a fait mander tous les aventuriers de Padhiver pour leur demander de l'aider à trouver un remède à la maladie. Nombreux sont ceux qui ont répondu à son appel, attirés par leurs rêves de gloire et de richesse, mais en vain. L'épidémie ne cesse de s'étendre, ravageant les quartiers pauvres de la cité telle un feu de prairie. Beaucoup de prétendus héros ont déjà péri et nul ne semble en mesure de trouver le remède tant attendu.

# LE JEU







### PARTIE RAPIDE

#### CONFIGURATION NÉCESSAIRE :

- Pentium II 450 Mhz ou AMD K-6 450 Mhz
- Windows 98/ME/2000SP2/XP
- Windows 98/ME disposant de 96 Mo de mémoire vive (RAM)
- Windows 2000SP2/XP disposant de 128 Mo de mémoire vive (RAM)
- Disque dur de 1.2 Go
- Lecteur de CD-ROM ou de CD/DVD ROM x8
- Carte graphique compatible 16 Mo TNT2 class OpenGL 1.2
- Carte son compatible DirectX
- DirectX 8.1 (inclus)

#### INSTALLER LE JEU ET COMMENCER À JOUER

Pour installer Neverwinter Nights, il suffit d'insérer le 1er CD dans votre lecteur de CD-Rom et de suivre les instructions qui s'affichent à l'écran. Si votre fonction autorun n'est pas activée (autrement dit, si rien ne se produit alors que vous avez inséré le CD dans votre lecteur depuis une bonne minute), il vous faudra lancer l'installation manuellement. Pour ce faire, recherchez le programme setup.exe dans le CD. Une fois que vous l'avez trouvé, cliquez dessus à deux reprises, ce qui lancera l'installation.

Une fois le jeu installé, vous aurez le choix entre lire le fichier Lisezmoi ou commencer à jouer sans attendre. Le fichier Lisezmoi regroupe les modifications apportées au manuel après l'impression de ce dernier.

#### CONFIGURATION DU JEU

Le programme de configuration de Neverwinter Nights (nwconfig) se lance automatiquement la première fois que vous jouez. Vous pouvez également y accéder depuis la fenêtre de démarrage du jeu, en cliquant sur "Options".

Le programme de configuration étudie votre système d'exploitation et vos réglages 3D avant de vous recommander la configuration maximale pour Neverwinter Nights. Les informations qu'il vous communique peuvent également servir à envoyer un rapport détaillé à BioWare en cas de problème d'ordre technique.

Lorsque le programme se lance pour la première fois, il vérifie que votre configuration permet de jouer à Neverwinter Nights. Par la suite, vous pouvez le lancer quand vous le souhaitez en cliquant sur Détecter à partir de la page Détection.



La page Affichage vous permet de configurer le jeu afin d'utiliser OpenGL ou DirectX, mais aussi de déterminer la résolution que vous préférez ou le pack texture que vous souhaitez utiliser. C'est également à partir de cette page que vous pouvez gérer la liste de packs textures installés. Si vous apportez des modifications à votre configuration, il vous faudra les tester sur la page Affichage avant de pouvoir les sauvegarder.

La page Rapports vous permet de créer deux rapports. Le premier est un résumé des caractéristiques de votre système d'exploitation et des logiciels 3D que vous utilisez. Quant au second, il s'agit d'un rapport en anglais réunissant de nombreux renseignements sur le jeu et pouvant être envoyé à BioWare en cas de problème technique.

#### BESOIN D'AIDE ?

Voir Assistance technique, page 189.

#### BASES DE LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Avant de jouer à Neverwinter Nights (NWN), vous devez commencer par créer un personnage. Si vous voulez jouer sans attendre, choisissez un personnage déjà préparé, modifiez-le au besoin, et en route vers l'aventure ! Mais si vous avez l'habitude de jouer à Dungeons & Dragons, vous préférerez sans doute créer votre personnage vous-même.

Une fois qu'il est achevé, cliquez sur "Nouvelle partie" et sélectionnez le prélude. Si vous voulez jouer sans attendre, choisissez l'option "Jouer un personnage prétré", ce qui vous permettra de commencer à jouer après avoir modifié votre personnage si vous le souhaitez. Si vous préférez créer vous-même votre personnage à partir de zéro, sélectionnez l'autre option et reportez-vous en page 44 de ce manuel, où le processus de création de personnage vous est expliqué en détail.

#### Personnages locaux et personnages serveur

Il existe deux types de personnages dans l'univers de Neverwinter Nights : les personnages locaux et les personnages serveur. Les premiers sont créés et stockés sur votre ordinateur, et vous pouvez les jouer partout où NWN vous y autorise. À l'inverse, les personnages serveur sont créés sur le serveur et y restent par la suite. Pour jouer un personnage de ce type, il vous faut commencer par vous connecter au serveur sur lequel le personnage a été créé. Les personnages serveur sont protégés et vous garantissent que vos parties en mode Multijoueur seront équilibrées. Lorsque vous lancez une partie, vous pouvez choisir le type de personnages autorisés (locaux ou serveur).





## INTERFACE

L'interface de Neverwinter Nights a été conçue afin de vous permettre de jouer dans les meilleures conditions possibles. L'écran principal reste toujours visible, les écrans secondaires (tels que celui de l'inventaire ou votre feuille de personnage) n'en couvrant que la moitié lorsqu'ils s'affichent.

Votre personnage se trouve toujours au centre de l'écran. La souris vous permet de déplacer un curseur, et ses boutons (gauche et droit) d'exécuter des actions. Lorsque vous amenez le curseur sur un objet ou une créature, il se transforme en icône d'action indiquant l'action proposée par défaut pour ce type d'objet. Si cette action vous convient (et si vous désirez l'exécuter), appuyez sur le bouton gauche de la souris. Si vous préférez accomplir une autre action, appuyez sur le bouton droit de la souris, ce qui fera apparaître le menu radial.

Quand vous voulez que votre personnage se rende quelque part, cliquez à l'endroit voulu à l'aide du bouton gauche de la souris. Si vous souhaitez combattre, amenez le curseur sur votre cible et attendez qu'il se transforme en icône d'attaque. A ce moment, il ne vous reste plus qu'à appuyer sur le bouton gauche de la souris pour valider l'action.

### LE MENU RADIAL:



Le menu d'action est votre principal outil pour agir sur le monde de Neverwinter Nights. Vous le faites apparaître en amenant le curseur sur l'objet ou la créature qui vous intéresse, puis en appuyant sur le bouton droit de la souris. Un menu circulaire s'affiche aussitôt, l'objet choisi se trouvant en son centre.

Ce menu vous propose toutes les actions que vous pouvez accomplir en rapport avec l'objet sélectionné (lancer un sort, attaquer, etc.) : voir l'illustration ci-dessus (a). Cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris pour accomplir l'action souhaitée. Certaines actions s'accompagnent d'une flèche, comme le montre l'illustration (b). Cette flèche indique une autre série d'actions possibles, à laquelle on accède en cliquant à l'aide du bouton gauche de la souris. Un petit cercle est visible autour de l'action s'accompagnant d'une flèche, comme le montre l'illustration (c). Il vous permet de voir quelles sont les autres actions possibles.

Vous pouvez également utiliser le menu radial en maintenant le bouton droit de la souris appuyé et en déplaçant cette dernière, ou encore en vous servant du pavé numérique (dans ce cas, chaque chiffre correspond à une direction : 8 en haut, 2 en bas, 7 en haut à gauche, etc.).



### LA BARRE DE RACCOURCIS

La barre de raccourcis fait partie intégrante de l'interface de NWN, puisqu'elle permet d'accéder très rapidement aux actions les plus courantes du jeu. Chaque "case" de la barre correspond à une fonction obtenue grâce à une touche du clavier. Lorsque vous appuyez sur la touche correspondante, l'action de la case est exécutée. Vous pouvez faire glisser des objets de votre inventaire à ces cases et appuyer sur la touche (ou cliquer sur la case) pour utiliser l'objet concerné (ou pour l'enfiler ou le prendre en main, selon sa nature). Vous pouvez également placer des sorts dans la barre de raccourci en les faisant glisser depuis votre liste de sorts préparés ou en les sélectionnant après avoir appelé le menu radial depuis la barre de raccourci.

### L'ECRAN PRINCIPAL

L'écran principal se compose de neuf parties distinctes, qui vous communiquent des renseignements importants à propos du jeu et vous permettent de contrôler votre personnage et d'influer sur son environnement.





### 1 Le portrait du personnage



C'est le portrait que vous avez choisi pour votre personnage. Lorsque d'autres personnages l'observent, c'est ce portrait qu'ils voient. Une petite barre rouge située à côté du portrait indique la santé du personnage. Elle devient brune en cas de maladie.

### 2 Le cadre d'options

Les boutons proposés ici vous permettent (en cliquant dessus) de faire apparaître les divers écrans d'interface (carte, inventaire, journal, feuille de personnage, options, livre de sorts et options joueur contre joueur).

### 3 La barre du groupe

C'est ici qu'apparaissent les autres membres de votre groupe. Vous pouvez ajouter de nouveaux joueurs à votre groupe grâce à l'option "Groupe" du menu radial. Celle-ci vous permet d'inviter un autre joueur à rejoindre votre groupe en sélectionnant l'option "Inviter". Pour accepter, le joueur n'a qu'à sélectionner "Rejoindre le groupe" dans l'option "Groupe". Si vous convoquez une créature, celle-ci vient s'ajouter à la barre du groupe tant qu'elle est présente. La barre du groupe vous permet d'obtenir des informations rapides sur les membres de votre groupe, mais aussi d'effectuer des actions, en cliquant à l'aide du bouton droit de la souris pour faire apparaître le menu radial. La petite barre située à gauche de chaque portrait indique l'état de santé du personnage concerné. Une flèche est visible en haut à droite (elle est signalée par le chiffre (1) ci-dessus). Elle indique dans quelle direction se trouve ce personnage par rapport au vôtre. En (2) s'affiche l'icone symbolisant l'action que le personnage a entrepris, le cas échéant (combat, incantation ou repos). Si le personnage est mort, c'est un crâne qui apparaît.

### 4 La fenêtre de discussion

La fenêtre de discussion vous montre les messages envoyés par les autres joueurs. Vous pouvez l'agrandir en faisant glisser son extrémité supérieure vers le haut. Si vous cliquez sur la barre noire à l'aide du bouton droit de la souris, vous verrez apparaître les divers filtres qui vous sont proposés. Pour filtrer une fenêtre de sorte que seuls les messages de combat s'affichent, il suffit de faire apparaître le menu radial à partir de la fenêtre de discussion et de désactiver toutes les autres options d'affichage. Pour répondre à quelqu'un qui vient de vous envoyer un message, cliquez sur son portrait.

### 5 La barre de discussion

C'est ici que vous composez vos messages. Appuyez sur la touche entrée ou cliquez sur la barre pour pouvoir écrire. Trois instructions vous permettent de contrôler le type de message que vous souhaitez envoyer : si vous tapez "/S" avant votre texte, celui-ci prend la forme d'un cri entendu par tous les joueurs. Par contre, si vous faites précéder votre texte de "/T "nom du joueur"" ou "/W "nom du joueur"", votre message n'est envoyé qu'au joueur spécifié dans l'instruction "nom du joueur".



### 6 La barre de raccourci

Elle vous permet d'accéder à de nombreuses fonctions du jeu sans interrompre votre partie. Elle est décrite page 15.

### 7 Le compas

Le compas a pour unique fonction de vous indiquer la direction. La lettre "N" fait toujours face au nord. Autrement dit, si vous avancez dans cette direction, c'est que vous vous déplacez au nord.

### 8 La file d'actions

Elle indique l'action que votre personnage est en train d'effectuer, ainsi que celles que vous lui avez demandé d'accomplir par la suite. En effet, en plein combat, il se peut que vous donniez vos ordres plus rapidement que votre personnage est capable de s'exécuter. Lorsque cela se produit, la seconde instruction vient automatiquement se placer derrière la première et le personnage l'entreprend dès qu'il a achevé la précédente. Si vous souhaitez faire disparaître une action de la file, il suffit de cliquer dessus à l'aide du bouton droit de la souris.

### 9 La barre d'état

La barre d'état indique quels effets spéciaux affectent votre personnage, le cas échéant. Par exemple, s'il bénéficie d'un sort augmentant ses capacités, cela se voit au niveau de la barre d'état. Cette dernière vous indique également les effets néfastes, tels que les sorts adverses, le poison ou les maladies. Amenez le curseur au-dessus d'un icône afin d'obtenir la description de l'effet qu'il symbolise. Quand un icône se met à clignoter, cela signifie que l'effet va bientôt disparaître.

### Interactions possibles avec le monde de jeu

#### Créatures

Les créatures hostiles deviennent rouges lorsque vous amenez le curseur sur elles, tandis que le curseur disparaît pour laisser la place à l'icône d'attaque. Vous pouvez juger de la puissance d'une créature en l'examinant. Cliquez à l'aide du bouton droit pour faire apparaître le menu radial et sélectionnez "Examiner" (en haut).

Les créatures non hostiles deviennent bleues (ou vertes, si elles font partie de votre groupe) lorsque vous amenez le curseur sur elles et le curseur se transforme en icône de dialogue.

#### Objets

Cliquez à l'aide du bouton droit pour faire apparaître le menu radial et sélectionnez "Examiner" pour obtenir davantage de renseignements au sujet d'un objet. Si vous ne parvenez pas à identifier ce dernier, il est possible qu'il soit magique. Dans ce cas, utilisez la compétence Savoir ou le sort Identification pour savoir à quoi il sert.







Le menu radial vous permet d'enfiler ( ou de prendre en main ) les objets qui se trouvent par terre. Vous pouvez également les assigner à la barre de raccourci, puis vous en servir normalement. Pour ce faire, cliquez sur la barre de raccourci à l'aide du bouton droit de la souris et sélectionnez "Assigner utilisation spéciale" afin de définir l'usage par défaut de l'objet.

### Contenants, leviers et autres

Ouvrez les contenants en cliquant dessus à l'aide du bouton gauche de la souris ou en sélectionnant l'option "Utiliser" à partir du menu radial. La serrure des contenants verrouillés peut être crochetée, détruite ou ouverte par magie. Pour les deux premières options, sélectionnez "Crochetage" ou "Défoncer" à partir du menu radial.

Sinon, comme indiqué précédemment, les sorts peuvent également permettre d'ouvrir les contenants ou de les endommager (voire les détruire). Les contenants détruits sont automatiquement ouverts. Le sort Déblocage ouvre la plupart des contenants sans les endommager.

Leviers et autres objets à usage spécifique sont actionnés en cliquant dessus à l'aide du bouton gauche de la souris ou en sélectionnant l'option "Utiliser" à partir du menu radial.

### Portes

Les portes fermées à clé peuvent être ouvertes à l'aide de la clé correspondante, mais aussi crochetées, défoncées, ou ouvertes à l'aide d'un sort. Si vous avez la clé, cliquez sur la porte à l'aide du bouton gauche de la souris ou sélectionnez l'option "Utiliser" à partir du menu radial. Pour les deux options suivantes, sélectionnez "Crochetage" ou "Défoncer" à partir du menu radial.

Enfin, les sorts peuvent également permettre d'ouvrir les portes ou de les endommager (voire les détruire). Les portes détruites sont automatiquement ouvertes. Le sort Déblocage ouvre la plupart des portes sans les endommager.

Les portes peuvent être fermées à clé en sélectionnant "Verrouiller" à partir du menu radial. Si l'option "Verrouiller" n'apparaît pas, c'est que la porte ne possède pas de serrure et qu'il est impossible de la fermer à clé.

### Désamorçage des pièges

Les pièges doivent être détectés avant de pouvoir être désamorcés. Pour les chercher, sélectionnez "Recherche active" à partir du menu radial. En mode Recherche active, votre personnage se déplace en marchant mais effectue ses jets de Fouille en bénéficiant de son bonus normal (le reste du temps, il ne bénéficie que de la moitié de son bonus).

Lorsqu'un piège est détecté, l'endroit où il se trouve devient rouge. Amenez le curseur sur la zone concernée et cliquez à l'aide du bouton droit de la souris pour faire apparaître le menu radial, qui vous proposera diverses options, dont désamorcer le piège ou le récupérer. Il est plus difficile de récupérer un piège mais, si vous y parvenez, vous pourrez l'utiliser par

la suite contre vos adversaires.

### RACCOURCIS CLAVIER

Consultez la fiche cartonnée pour voir quels sont les raccourcis clavier par défaut de Neverwinter Nights.

### VOTRE PERSONNAGE

La feuille de personnage

La feuille ( ou fiche ) de personnage recense toutes les caractéristiques de votre personnage. En haut, divers onglets vous permettent d'accéder à d'autres informations concernant votre personnage.





## Les compétences



L'écran des compétences vous indique quelles sont les compétences de votre personnage et le modificateur associé à chacune. Le modificateur est calculé à partir du niveau de maîtrise de votre personnage dans chaque compétence et du modificateur assorti à la caractéristique associée à chacune. Sélectionnez une compétence pour obtenir davantage d'informations à son sujet, y compris le nom de sa caractéristique associée et ce qu'il vous en coûtera pour augmenter votre niveau de maîtrise.

## Les dons



L'écran des dons regroupe tous les dons de votre personnage, ainsi que ses caractéristiques raciales et les caractéristiques de sa classe. C'est donc également ici que vous trouverez toutes les caractéristiques associées à la classe ou à la race de votre personnage.

## L'INVENTAIRE

L'écran de l'inventaire vous montre tout l'équipement de votre personnage. Les objets portés ou tenus en main (on dit parfois "équipés") sont visibles en haut de l'écran, la grille recensant quant à elle tous les objets possédés par votre personnage, même ceux qui se trouvent dans son sac à dos (par exemple).

Sélectionnez un objet en cliquant dessus à l'aide du bouton gauche de la souris ou faites-le glisser d'une case de l'inventaire à une autre.

Plusieurs petits onglets sont visibles en bas à droite de l'inventaire. Ils vous permettent d'accéder à tous les panneaux de l'inventaire, car vous pouvez transporter un grand nombre d'objets. En bas de l'écran, vous verrez s'afficher le poids que votre personnage porte actuellement et la charge maximale qu'il peut transporter. Si vous excédez cette dernière, votre personnage trop lourdement chargé se retrouvera dans l'incapacité de courir.

Votre or et vos points d'objets s'affichent sur la droite. Les points d'objets sont liés à vos objets magiques : chacun d'eux possède un certain nombre de points, qui vient s'ajouter au total lorsque l'objet se trouve sur vous ou dans votre inventaire. Dès que vous



atteignez le maximum autorisé, il vous est impossible de ramasser d'autres objets. Notez toutefois que ce maximum augmente chaque fois que votre personnage gagne un niveau (voir le tableau récapitulatif page 159).

### Enfiler les objets ou les prendre en main

Pour enfiler un objet ou le prendre en main (autrement dit, pour "l'équiper"), faites-le glisser jusqu'à une case correspondant à sa nature. Vous pouvez également parvenir au même résultat en passant par le menu radial. Pour ce faire, cliquez sur l'objet à l'aide du bouton droit de la souris et sélectionnez "Equiper" afin d'assigner l'objet à une case déterminée par défaut.

### LES CONTENANTS

Les contenants fonctionnent de la même manière que l'inventaire. Le bas de l'écran concerne l'inventaire, la partie haute affichant le contenu du contenant sélectionné. Vous pouvez faire glisser les objets d'une zone à l'autre ou utiliser le menu radial.



### LES SORTS



Le panneau des sorts se décompose en deux parties : livre de sorts et préparation des sorts. Prêtres, druides et magiciens doivent préparer leurs sorts avant de pouvoir les lancer, ce qui n'est pas le cas des bardes ou des ensorceleurs.

Pour préparer un sort, commencer par sélectionner la classe du personnage et le niveau du sort à partir du livre de sorts. La liste des sorts disponibles apparaît alors. Si votre personnage dispose de dons de métamagie (voir les dons dans la 4<sup>e</sup> partie, le Manuel des Joueurs), il a la possibilité de s'en servir pour

augmenter l'efficacité de ses sorts (il faut pour cela sélectionner la petite flèche de gauche, qui indique les sorts pouvant être améliorés par les dons de métamagie). On obtient des renseignements sur un sort en cliquant dessus ou en sélectionnant "Inspecter" à droite du nom du sort.

Une fois que vous avez sélectionné le sort que vous souhaitez préparer, cliquez sur la petite flèche de droite ou faites glisser le sort jusqu'à une case de préparation. Si vous êtes multiclassé, il vous faudra recommencer pour chacune de vos classes (à condition qu'elles soient concernées par la préparation des sorts, bien sûr). Une fois toutes les cases remplies, sélectionnez "Repos" à partir du menu radial de l'écran principal. Après avoir dormi, votre personnage pourra lancer les sorts qu'il a préparés.



## LES CONVERSATIONS

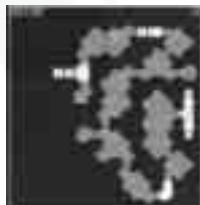
L'écran de conversation est le principal outil que vous utiliserez pour discuter avec d'autres personnages de Neverwinter Nights. Un portrait de votre interlocuteur apparaît en haut à gauche de la fenêtre, ce qu'il vous dit apparaissant à droite de son portrait.



Les options de réponse qui vous sont proposées s'affichent en dessous du portrait. La première réponse montrée ci-dessus s'accompagne d'un commentaire en rouge, ce qui signifie que cette option permet d'utiliser une compétence ou une capacité spéciale. Dans ce cas bien précis, l'intelligence du personnage lui a permis de tirer ses propres conclusions de ce que le PNJ vient de lui dire. Même si une ligne apparaît en rouge, rien ne vous oblige à la sélectionner plutôt qu'une autre. L'Intelligence et le Charisme sont les deux caractéristiques qui offrent le plus souvent des options de conversation supplémentaires mais, dans certains cas, une Force importante permet de menacer son interlocuteur et une Sagesse élevée d'aiguiller la conversation dans une autre direction.

Vous pouvez mettre un terme à la discussion à tout moment en appuyant sur la touche Echap, en partant ou en accomplissant une action hostile.

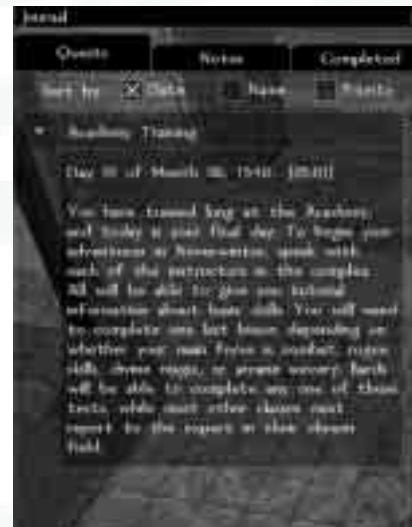
## LA CARTE



L'écran de carte vous propose un plan de l'endroit dans lequel vous vous trouvez. Cette carte s'étend au fur et à mesure de vos explorations, incluant tous les endroits où vous vous rendez. Les petits icons apparaissant sur la carte sont des punaises. Chaque punaise est associée à un nom, qui apparaît en haut de la fenêtre.

Vous pouvez placer vos propres punaises en cliquant en haut à gauche, puis à l'endroit de la carte où vous souhaitez disposer votre punaise. Une fois celle-ci en place, une fenêtre de dialogue s'ouvre automatiquement pour vous permettre de rédiger le texte que vous souhaitez associer à la punaise.

## LE JOURNAL



L'écran du journal vous indique où vous en êtes dans l'aventure et dans les diverses quêtes que vous avez entreprises. Les onglets visibles au sommet de l'écran vous permettent de jongler entre quatre journaux distincts.

Celui de gauche sélectionne le journal du monde, qui recense les événements affectant le monde entier. Si vous "débarquez" dans une partie en cours, consultez-le afin de voir ce qui s'est passé avant votre arrivée.

Le suivant est le journal intime de votre personnage. Il évoque les quêtes que vous avez acceptées et les individus avec lesquels vous avez parlé. Il est extrêmement important. Consultez-le souvent afin de voir où vous en êtes dans l'accomplissement de vos quêtes.

Le troisième est vide. Utilisez-le pour noter vos impressions et tout ce qui pourrait vous être utile par la suite.

Enfin, l'onglet de droite résume les quêtes que vous avez menées à bien.





## LES ACHATS



On achète des objets dans une boutique de la même manière qu'on se sert d'un contenant. Le contenu de la boutique s'affiche à gauche de l'écran, votre inventaire à droite. Pour acheter un objet, faites-le glisser jusqu'à votre inventaire. Une fenêtre de dialogue vous demande alors si vous souhaitez l'acheter. Si vous répondez par l'affirmative et si vous avez assez d'argent, la transaction s'effectue et l'objet est placé dans votre inventaire.

## LE MARCHANDAGE

L'écran de marchandage fonctionne de la même manière que l'écran contenant. Du côté gauche s'affichent les objets proposés par l'autre joueur, le côté droit vous étant réservé afin d'y placer les objets que vous souhaitez céder. Lorsque la transaction vous convient, cliquez sur "Proposer". Une fois votre offre effectuée, l'autre joueur a deux options : l'accepter ou la refuser (soit en changeant les objets contenus dans ses cases, soit en cliquant sur "Annuler"). Les deux joueurs doivent tomber d'accord pour que l'échange s'effectue.

## LES OPTIONS

Neverwinter Nights vous propose un grand nombre d'options pour personnaliser le jeu. Pour changer n'importe quelle option du jeu, il suffit de faire apparaître l'écran des options. Cela peut se faire en appuyant sur la touche Echap ou la touche "O", ou encore en cliquant sur l'icône "Options" de l'écran principal.



Les instructions "Charger" et "Sauvegarder" s'affichent en haut de l'écran des options. Pour charger une partie, cliquez sur "Charger" puis sélectionnez la partie qui vous intéresse. Pour sauvegarder la partie en cours, cliquez sur "Sauvegarder" puis choisissez où vous voulez sauvegarder votre partie. Cela fait, il ne vous reste plus qu'à lui trouver un nom pour que la sauvegarde s'effectue.

L'option suivante, "Sauvegarder personnage", vous permet de sauvegarder votre personnage en l'extrayant de la partie en cours, ce qui vous permettra de l'utiliser dans une autre aventure. Si votre personnage progresse en dehors de votre sauvegarde, le jeu vous demandera si vous souhaitez le mettre à jour la prochaine fois que vous sauvegarderez cette partie. Si vous répondez par l'affirmative, vous reprendrez votre ancienne partie, mais avec votre nouveau personnage.

Les **options vidéo** permettent de modifier le rendu visuel du jeu, en modifiant par exemple le détail des textures ou la résolution de l'écran. En règle générale, plus on désactive d'options vidéo et plus le jeu tourne vite. Si jamais il fonctionne trop lentement sur votre ordinateur, corrigez cela en désactivant certaines options vidéo.

Les **options sonores** vous permettent de régler le volume sonore et musical et d'activer/désactiver certaines options sonores.

Les **options commandes** vous permettent de changer votre mode de vue et de modifier le type de commandes (afin de contrôler votre personnage à l'aide du clavier, par exemple).

L'**option de configuration** des touches vous donne la possibilité d'assigner les actions de votre choix à divers raccourcis clavier. Afin de modifier un raccourci clavier, cliquez sur la commande qui vous intéresse, puis appuyez sur la touche à laquelle vous souhaitez l'assigner. Notez bien les touches que vous avez déjà assignées, car il vous est impossible d'assigner plusieurs commandes à un même raccourci clavier.

Les **options de jeu** vous permettent de modifier le niveau de jeu et d'autres options liées au jeu. Nous vous recommandons de jouer avec les réglages par défaut, qui ont été pensés et testés pour jouer à NWN de façon équilibrée. Toutefois, si vous avez l'habitude de jouer à Dungeons & Dragons, rien ne vous empêche d'essayer l'option "Règle pure D&D", qui intègre au jeu des règles plus complexes et prend en compte tous les pouvoirs des monstres, y compris ceux qui leur permettent de contrôler leurs ennemis ou de les tuer d'un seul coup (sorts de mort, etc.).





## MULTIJOUEUR

## JOUER EN LIGNE

Pour jouer à Neverwinter Nights en mode Multijoueur, il est nécessaire de se connecter à d'autres ordinateurs par le biais d'Internet ou d'un réseau local. Vous avez le choix entre accueillir le serveur (et permettre aux autres de se joindre à votre partie) ou prendre part à une autre aventure en temps qu'invité.

La première fois que vous jouez en ligne, le jeu vous demande d'indiquer votre profil. Ce profil aide NWN à faire la différence entre les divers joueurs et vous permet d'accéder à diverses zones du site de Neverwinter Nights ([www.neverwinternights.com](http://www.neverwinternights.com)). Si vous avez déjà créé votre profil (soit en cours de partie, soit sur le site), il vous suffit d'entrer votre pseudo et votre mot de passe pour pouvoir continuer. Si cela n'est pas encore fait, cliquez sur "Créer un profil" puis entrez votre pseudo et votre mot de passe. Il vous sera alors demandé de fournir une adresse e-mail. Rien ne vous oblige à le faire mais, si vous ne le faites pas, le serveur ne pourra pas vous rappeler votre mot de passe si vous le perdez.

## ACCUEILLIR UN SERVEUR DE JEU

Si vous accueillez le serveur, c'est vous qui contrôlez qui peut ou ne peut pas prendre part à votre partie. Vous jouez le rôle du modérateur, ce qui vous permet d'exclure (de manière temporaire ou permanente) les joueurs dont le comportement vous gêne ou gêne les autres. Vous pouvez accueillir une partie en choisissant l'option Multijoueur sur le menu principal, puis en lançant une nouvelle partie ou en chargeant une partie existante. Cela lancera le serveur de jeu et d'autres joueurs pourront se connecter et jouer tant que vous resterez en ligne.

Lorsque vous lancez une nouvelle partie, de nombreuses options vous sont offertes si vous souhaitez personnaliser l'environnement au sein duquel vos joueurs auront à évoluer. Certaines sont très simples, comme le nombre de joueurs que vous autorisez et le fait de savoir si vous voulez protéger votre partie par un mot de passe ou non. Si vous entrez un mot de passe, seuls les joueurs qui le connaissent pourront se connecter à votre serveur. Une autre option est également très importante : les réglages joueur contre joueur (JcJ ou PvP en anglais), détaillés plus bas.

## REJOINDRE UNE PARTIE MULTIJOUEUR

Si vous souhaitez juste prendre part à une partie, cliquez sur Multijoueur puis sur Rejoindre. La liste des parties disponibles s'affiche dans une fenêtre. Si vous jouez sans connexion Internet, il est possible que vous subissiez une pause au niveau de cet écran. Vous pouvez cliquer sur l'onglet de votre réseau local afin de voir si des parties sont proposées sur votre réseau local plutôt que sur Internet. Si vous êtes connecté à Internet, vous verrez une importante liste de parties disponibles. Vous pouvez les classer à l'aide des divers filtres disponibles (il suffit de cliquer sur un filtre pour l'activer). Il vous est également possible de choisir un type de jeu (en bas à gauche), auquel cas seules les parties correspondantes s'afficheront. Dès que vous trouvez la partie qui vous intéresse, cliquez sur Connexion. Un onglet d'historique vous est également proposé en haut de l'écran. Il recense les parties auxquelles vous avez participé et sur quel serveur chacune se trouve. Si vous voulez reprendre une partie à laquelle vous avez précédemment participé, cliquez sur l'onglet d'historique, sélectionnez la partie de votre choix et cliquez sur Connexion.

## CHOISIR SON PERSONNAGE



Une fois que vous avez rejoint une partie, le jeu vous demande de choisir votre personnage. Sur la gauche, une liste de personnages disponibles vous est proposée. Cliquez sur celui que vous préférez et cliquez sur Jouer pour commencer à jouer. Il se peut que certains personnages ne puissent être sélectionnés. Cela signifie qu'il est impossible de les jouer sur



ce serveur, soit parce que certaines restrictions ont été imposées par le maître du donjon (pour ce qui est du niveau des personnages ou des classes tolérées, par exemple) ou parce que le serveur n'accepte que des personnages serveur.

## PERSONNAGES LOCAUX ET PERSONNAGES SERVEUR

Il existe deux sortes de personnages à Neverwinter Nights, les personnages locaux et les personnages serveur. Un personnage local est stocké sur votre disque dur. Vous pouvez le jouer sur divers serveurs, en mode Un seul joueur ou en mode Multijoueur dans les parties que vous accueillez. C'est en quelque sorte le type de personnage que vous ramenez chez vous quand vous avez fini de jouer.

A l'inverse, un personnage serveur est uniquement stocké sur le serveur dont dépend la partie que vous rejoignez. Vous ne pouvez le jouer que tant que vous êtes connecté au serveur. Autrement dit, vous le laissez entre les mains du maître du donjon (celui qui accueille la partie) chaque fois que vous cessez de jouer. C'est le système que nous vous recommandons si ce sont toujours les mêmes joueurs qui prennent part à la partie. De cette manière, il leur est impossible de modifier leur personnage entre deux séances.

Le serveur peut être réglé afin d'accepter les personnages locaux ou les personnages serveur. Lorsque vous vous connectez, le serveur vous indique automatiquement le type de personnage qu'il autorise. S'il ne tolère que les personnages serveur, vous avez la possibilité de vous créer un nouveau personnage sur le serveur en cliquant sur Nouveau personnage.

## FAIRE PASSER UN PERSONNAGE D'UNE PARTIE À UNE AUTRE

Neverwinter Nights ne fait pas de distinction entre les personnages évoluant en mode Un seul joueur ou multijoueur. Vous pouvez à tout moment extraire un personnage d'une partie sauvegardée et le jouer en ligne, tout en continuant à le jouer chez vous, en mode Un seul joueur.

Pour extraire un personnage d'une partie sauvegardée, il suffit de charger cette dernière et d'aller à la page d'options. Cliquez sur Sauvegarder personnage et vous verrez apparaître le message suivant : "Votre personnage a été exporté avec succès." Cette instruction génère un double du personnage contenu dans la partie sauvegardée, double que vous pouvez utiliser pour participer à une partie en mode Multijoueur. Votre personnage est également automatiquement reproduit lorsque vous terminez une aventure en mode Multijoueur.

Si vous chargez votre partie sauvegardée d'origine, vous pouvez continuer à la jouer avec votre personnage tel qu'il était au moment de l'extraction. Si vous voulez poursuivre l'aventure mais avec un autre personnage, allez à l'écran de chargement. Sélectionnez la partie qui vous intéresse et cliquez sur Importer personnage (plutôt que Charger). Choisissez



le personnage local que vous voulez et cliquez sur Jouer. La partie est chargée normalement, sauf que le nouveau personnage vient remplacer le précédent. Toute nouvelle sauvegarde effectuée par la suite tient compte du nouveau personnage uniquement (et pas de l'ancien).

## CONSTITUER UN GROUPE

Pour constituer un groupe en mode Multijoueur, il faut commencer par inviter d'autres joueurs à se joindre à vous et ils doivent vous répondre par l'affirmative.

Vous pouvez inviter quelqu'un à se joindre à vous en faisant apparaître le menu radial à partir de l'option "Groupe". Cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur le joueur que vous voulez inviter, sélectionnez Inviter et le joueur recevra un message l'informant de votre demande.

Il est possible de disperser un groupe en faisant apparaître le menu radial et en sélectionnant Disperser.

## JOUEUR CONTRE JOUEUR

Il existe trois options pour ce qui concerne le jeu en mode Joueur contre Joueur (JcJ) : pas de JcJ, JcJ groupe et JcJ total. Dans le premier cas, les personnages sont incapables de s'attaquer mutuellement. En mode JcJ groupe, vous pouvez attaquer les autres joueurs, sauf s'ils font partie de votre groupe (auquel cas ils sont "protégés"). Enfin, en mode JcJ total, les joueurs peuvent s'attaquer mutuellement, sauf s'ils se trouvent dans une zone empêchant les attaques de joueur contre joueur. Cela signifie également que les sorts lancés par l'un des membres du groupe affectent ses compagnons si ceux-ci se trouvent dans la zone d'effet (même lorsqu'il s'agit d'un accident). Autrement dit, gare à la zone d'effet des sorts si vous choisissez ce mode de jeu. Le réglage JcJ du serveur indique le degré maximum de mode JcJ permis dans la partie. Si le serveur est réglé en JcJ total, diverses zones de l'aventure peuvent tout de même être limitées aux options pas de JcJ ou JcJ groupe, mais l'inverse n'est pas vraie.

## RELATIONS AVEC LES AUTRES JOUEURS

En cliquant sur Réaction des joueurs, on fait apparaître l'écran du même nom, qui indique le réglage JcJ de la zone dans laquelle vous vous trouvez, ainsi que votre attitude vis-à-vis des autres joueurs (à savoir, si votre personnage apprécie ou non le leur). Vous pouvez modifier votre attitude vis-à-vis d'un autre joueur en cliquant sur son nom, mais sachez qu'il en est aussitôt informé, et vous pouvez voir comment il réagit en consultant l'écran Réaction des joueurs. A quoi sert cette option ? Tout simplement à limiter le type d'actions hostiles que vous pouvez entreprendre à l'égard des autres joueurs. En fonction du réglage JcJ de





## 2•LE JEU

la zone dans laquelle vous vous trouvez, votre attitude détermine si vous vous montrez amical, neutre ou hostile envers tel ou tel joueur.

Le tableau suivant détaille les effets conjugués de votre attitude et du réglage JcJ de l'endroit où vous vous trouvez.

	Pas de JcJ	JcJ groupe	JcJ total
Au sein du groupe	Amical	Amical	Neutre
Sympathie	Amical	Neutre	Neutre
Antipathie	Amical	Hostile	Hostile

Si vous vous montrez amical envers un autre joueur, il vous est impossible de lui faire du mal, de le voler ou d'accomplir quelque action hostile que ce soit le prenant pour cible. De la même manière, vos sorts d'attaque ne l'affectent pas et vous n'avez pas droit aux attaques d'opportunité contre lui. Vos associés (compagnons animaux, familiers, créatures convoquées et compagnons d'armes) ne peuvent pas non plus attaquer l'autre joueur.

Si votre attitude est neutre, vous pouvez attaquer l'autre joueur et vos sorts d'attaque l'affectent normalement. Par contre, vous n'avez toujours pas droit aux attaques d'opportunité et vos associés n'attaquent pas l'autre joueur.

Enfin, si vous décidez de vous montrer hostile envers un autre joueur, vous pouvez l'attaquer comme bon vous semble, vous disposez des attaques d'opportunité normales et vos associés l'attaquent eux aussi si vous le leur demandez.

### Les conséquences de l'attitude que vous choisissez sont détaillées sous le tableau des réactions des joueurs.

Si c'est vous qui hébergez la partie, vous avez également accès à deux autres instructions, Chasser et Bannir. Si vous sélectionnez un joueur et que vous cliquez sur Chasser, le joueur choisi est automatiquement déconnecté, mais rien ne l'empêche de se reconnecter ultérieurement. Par contre, si vous décidez de le bannir, son profil viendra s'ajouter à la liste des joueurs qui n'ont pas le droit de se connecter à votre serveur.





### VILLES ET CITÉS

Vos voyages vous feront découvrir de nombreuses contrées des Royaumes Oubliés, depuis la Côte des Epées septentrionale jusqu'à la Frontière sauvage. Voici quelques-unes des plus importantes villes et régions du jeu.

#### **PADHIVER**

La plupart des races civilisées de Faerûn vivent en paix dans cette cité cultivée. Padhiver est alliée avec Eauprofonde contre Luskan et les orques, et ses fortifications sont si impressionnantes qu'elle compte parmi les villes les plus sûres de la Côte des Epées. Mais au cours des derniers mois, une terrible épidémie s'est déclarée et la cité, autrefois débordante de vie, est aujourd'hui en quarantaine.

#### **LUSKAN**

Luskan est une ville côtière située en bordure de la mer des Epées. On l'appelle parfois la Cité des Voiles et la relation étroite qui la lie à l'océan est reflétée dans le grade de ses dirigeants, qui se donnent le nom de hauts capitaines. On prétend que ces derniers ne seraient en fait que les pantins de la Confrérie des Arcanes, et de récentes rumeurs laissent entendre qu'une puissance plus maléfique encore aurait pris racine au cœur de la cité. Que cela soit vrai ou non, Luskan reste un repaire de pirates et autres individus peu recommandables.

#### **PORT LLAST**

L'économie de ce joli village de pêcheurs est entièrement soutenue par Padhiver et les temps y sont durs. Cette rade paisible était autrefois un lieu de passage presque obligé du commerce maritime mais, aujourd'hui, les voies commerciales ont changé et il ne se passe presque plus rien à Port Llast.

#### **LE PUIT DE BÉORUNNA**

Ce petit village est le foyer ancestral de la tribu uthgardt du Lion noir. Au sud se trouve Fort Ilkard, avant-poste bâti par Padhiver afin de protéger la région des nombreuses hordes d'orques qui la traversent.



### PERSONNALITÉS DU NORD



#### **LE SEIGNEUR NASHER**

Le seigneur Nasher est un aventurier qui a pris sa retraite depuis longtemps. Autrefois célèbre dans tout le Nord, il dirige Padhiver depuis de nombreuses années et s'en satisfait pleinement. Le péril auquel sa cité doit faire face l'a incité à reprendre les armes, s'entourant de héros pour mettre un terme à la Mort Hurlante.



#### **ARIBETH**

Connue pour sa grande beauté, faite chevalier pour sa foi et aimée de tous pour sa beauté, la jeune Aribeth de Tylmarande est l'une des plus grandes paladines de Tyr sur toute la Côte des Epées. C'est également l'une des plus fidèles conseillères du seigneur Nasher, qui lui a confié la lourde tâche de trouver un remède à l'épidémie.



#### **FENTHICK**

Ce serviteur de Tyr connu pour sa bonté s'est fait un nom à Padhiver, non seulement en raison de la sagesse de ses décisions, mais aussi car il a conquis le cœur d'Aribeth de Tylmarande, la célèbre paladine. Dans certains cercles, on les appelle "l'Epée et la Balance de Tyr", et beaucoup n'hésitent pas à pronostiquer que leur mariage devrait être annoncé avant la fin de l'année.



#### **DESTHER**

Desther est le chevalier gardien de Heaum pour la cité de Padhiver. En réduisant le coût prohibitif des services de l'Eglise et en prenant le temps de rendre visite aux blessés et aux miséreux, il a beaucoup fait pour rendre le culte de Heaum populaire auprès des habitants les moins fortunés de Padhiver. Mais, face à la Mort Hurlante, il ne peut guère qu'alléger les souffrances des malades, dont la mort est inévitable.







### AARIN GEND

On sait peu de choses du maître espion de Padhiver, sinon quelques bribes d'informations qu'il a sans doute lui-même propagées. Son calme et sa confiance cachent une détermination sans faille et il ne recule devant aucune action pour faire son travail, quel qu'en soit le prix. Peu de gens sont assez stupides pour s'en faire un ennemi.

## AVENTURIERS

On trouve de nombreux héros dans la cité de Padhiver. Certains sont venus là pour trouver la fortune et la gloire, d'autres désirant seulement guérir la populace affligée. Ils peuvent se joindre à votre groupe si vous avez besoin d'eux.

**REMARQUE :** ces compagnons d'armes vous donneront souvent des objets, pour diverses raisons. Gardez précieusement ces objets sur vous, sans quoi vous ne pourrez pas mener à bien certaines des quêtes secondaires qui vous seront proposées.



### LINU LA'NÉRAL

Cette prêtresse elfe a quitté son Everaska natale pour venir à Padhiver et s'est aussitôt retrouvée piégée à l'intérieur de la cité en quarantaine. Elle cherche un artefact sacré, récemment volé et aperçu en ville.



### SHARWYN

Sharwyn cherche gloire et fortune dans sa ville natale. On peut la trouver dans les bars et auberges, où elle chante devant son public ou noue de nouveaux contacts avec les individus les moins fréquentables de la cité.



### DAELAN TIGRE ROUGE

Cet Uthgardt n'aime pas expliquer pourquoi il est venu à Padhiver. Mercenaire, il loue ses services, mais seulement si son employeur a les moyens et le sens de l'honneur.



### TOMI "GRIMACE" LAPOTENCE

Un départ récent (et hâtif) de Calimport a conduit Tomi à venir s'installer à Padhiver. Désormais piégé à l'intérieur de la cité agonisante, il multiplie les petits boulots en faisant tout son possible pour éviter les ennuis.



### RONGEMORT

Cet tueur froid et sans remord a quitté son clan de nains il y a bien longtemps pour rejoindre l'ordre monastique de la Longue Mort. Comme tous les moines de cet ordre malfaisant, il vénère la mort et la souffrance, montrant un goût très prononcé pour le macabre. Il est toujours heureux d'envoyer de nouvelles victimes à son seigneur, la Mort.



### FAUCHE-CORPS GLINCKLE

Cet explorateur gnome est passionné de nouveauté. Collectionneur invétéré de gadgets, il se promène souvent dans les rues de Padhiver, quand il n'attend pas à l'enclave de mercenaires que quelqu'un ait besoin de ses talents d'ensorceleur.





### ADVERSAIRES

Les créatures recensées ci-dessous se trouvent dans les donjons et régions sauvages des environs de Padhiver, voire au cœur de la cité. Le nom de chaque monstre s'accompagne d'un certain nombre de "cadavres". Plus ceux-ci sont nombreux, plus la créature est dangereuse. Mais sachez que tout combat peut s'avérer fatal pour un aventurier inexpérimenté.



**Gobelins et orques** : ces humanoïdes bestiaux constituent un réel danger pour les groupes de bas niveau, mais ils ne gênent guère les aventuriers expérimentés.



**Squelettes** : animés par nécromancie, ces morts-vivants incapables de penser par eux-mêmes sont plus vulnérables aux armes contondantes (marteau, masse d'armes, etc.), épées, lances et flèches étant bien moins efficaces contre eux.



**Zombis** : même si ces morts-vivants sont plus puissants que les squelettes, leur lenteur fait qu'il est aisé de leur échapper.



**Vampires** : les vampires sont des morts-vivants qui se repaissent du sang des vivants. Les sorts qui protègent contre l'absorption d'énergie le font également contre le pouvoir de ces monstres. Les plus puissants vampires sont pour ainsi dire immortels tant que leur cercueil n'a pas été détruit.



**Trolls** : ces horribles monstres sont de véritables machines à tuer, capables d'infliger d'importants dégâts, et surtout d'en subir bien plus que n'importe quelle créature de taille identique, sans pour autant cesser le combat. Leurs blessures se régénèrent, mais ils sont vulnérables au feu et à l'acide.



**Rakshasas** : ces sinistres Extérieurs sont immunisés contre la plupart des sorts et effets magiques, ce qui les rend particulièrement efficaces contre les mages et autres lanceurs de sorts.



**Golems** : les golems sont des créatures artificielles, fabriquées par des lanceurs de sorts dans un but bien spécifique (le plus souvent, afin de faire office de gardes). La plupart des golems bénéficient d'une importante résistance à la magie, mais tous ont leurs faiblesses spécifiques.



**Balors** : ces immenses démons combinent puissance physique et un impressionnant arsenal de pouvoirs magiques. Ils comptent parmi les plus puissants démons qui soient, et tout le monde les craint à juste titre.



**Dragons** : ces monstres de légende ont croqué plus d'aventuriers que toutes les autres créatures des pages précédentes combinées. Les dragons d'alignement bon font de puissants alliés, même s'ils ne sont pas toujours fiables. Quant aux dragons maléfiques, il n'existe pas d'ennemis plus dangereux. Évitez de les combattre. Leur trésor est bien souvent colossal, mais les morts ont-ils vraiment besoin d'or et de pierres précieuses ?

Vous pouvez juger de la puissance d'une créature en sélectionnant l'option "Examiner" à partir du menu radial. Voici à quoi correspond chaque catégorie.



## Catégories de puissance de monstre

Facteur de puissance des monstres	Catégorie	Couleur	Explication
+ 5 niveaux ou plus	Impossible	Violet	Mort garantie.
+ 3, + 4 niveaux	Extrêmement difficile	Rouge	Vous aurez du mal à vaincre ce monstre.
+ 1, + 2 niveau (x)	Très difficile	Orange	Il vous faudra sans doute faire appel à la magie (potions, etc.) pour survivre.
<b>Niveau égal ou 1 de moins</b>	<b>Difficile</b>	<b>Jaune</b>	<b>Vous devriez pouvoir vaincre deux créatures de ce type avant de devoir vous reposer.</b>
-2, -3 niveaux	Moyenne	Bleu	Vous risquez de recevoir quelques blessures.
-4, -5 niveaux	Facile	Vert	Vaut peu de PX, mais ne devrait pas vous faire mal.
-6 niveaux ou moins	Très facile	Blanc	Ne mérite pas que vous vous y intéressiez.



## PASSAGE DU TEMPS ET REPOS

### Rounds et tours

Dans le cadre du jeu, un round dure environ 6 secondes.

Un tour est constitué de 10 rounds, ce qui signifie qu'il dure 1 minute (60 secondes).

### Temps de jeu et temps réel

Une heure s'écoule dans le monde de Neverwinter Nights toutes les deux minutes de temps réel, ce qui signifie qu'une journée entière s'écoule dans le jeu toutes les 48 minutes.

### Repos

Certains sorts et effets ont une durée égale à 1 jour (temps de jeu). Ils se dissipent après 48 minutes de temps réel OU une fois que le personnage s'est reposé.

Le fait de se reposer ne prend que 30 secondes en temps réel, mais cela se traduit par un repos de 24 heures de temps de jeu. Cela vous permet de préparer de nouveaux sorts (le cas échéant), les effets magiques disparaissent, les objets utilisables un certain nombre de fois par jour retrouvent tout leur potentiel, et ainsi de suite.

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

# 4 LE MANUEL DES JOUEURS





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

Basé sur les règles de la 3e édition de Dungeons & Dragons, Neverwinter Nights vous propose de créer et de jouer un personnage qui devrait bien vite avoir la stature d'un héros. Pour ce faire, il devrait parcourir un monde fantastique et mener de nombreuses quêtes à bien. A vous de décider si vous souhaitez qu'il se comporte comme vous le feriez, ou si, au contraire, vous préférez qu'il soit très différent de vous.

Vous rencontrerez également d'autres aventuriers en ligne, des joueurs venus des quatre coins du monde avec lesquels vous pourrez vous lier d'amitié ou échanger des renseignements, voire vous battre. Et puis, finalement, vos personnages deviendront de grands héros, des professeurs de légende... ou la cible de jeunes loups qui chercheront à prendre leur place. Vous pouvez jouer comme bon vous semble, en influant de manière visible sur le cours des choses ou, au contraire, en agissant dans l'ombre.

Les règles de Dungeons & Dragons ont été conçues afin de faciliter vos voyages et Neverwinter Nights en tire le meilleur parti possible. L'avantage du jeu vidéo, c'est que le programme se charge de la gestion des règles et fonctions diverses, ne vous laissant que le plaisir de jouer sans avoir à vous préoccuper du reste.

Malgré cela, les joueurs qui ne connaissent pas bien Dungeons & Dragons risquent de se sentir un peu submergés par la quantité d'informations que recèle Neverwinter Nights. Mais ne vous en faites pas : ce chapitre est là pour tout vous expliquer et vous permettre de vous mesurer aux meilleurs.

### CRÉATION DE PERSONNAGE

Avant de pouvoir jouer à Neverwinter Nights, vous devez décider quel genre de personnage (ou PJ pour Personnage Joueur) vous souhaitez incarner. Les possibilités qui vous sont offertes en ce domaine sont tellement nombreuses que cela risque de vous paraître intimidant de prime abord. Nous vous conseillons donc de garder à l'esprit qu'il n'y a pas de personnages bons ou mauvais, juste différentes façons d'appréhender le jeu. Vous pouvez créer n'importe quelle sorte de personnage : n'hésitez pas à expérimenter.

Vous pouvez aborder le processus de création de personnage en partant d'un concept de PJ. Beaucoup de joueurs aiment incarner un personnage ressemblant à un héros de légende ou de la littérature. Ceux qui aiment les défis se créent parfois un PJ imparfait, qui pourra par exemple avoir une maladie incurable ou se comporter comme un bouffon en public. D'autres préfèrent partir d'un stéréotype et le modifier à leur gré, ce qui peut par exemple permettre de donner vie à un barbare nain érudit et maniant la fronde plutôt que la hache. D'où que vienne votre inspiration, elle ne pourra que faciliter la création de votre personnage.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

Neverwinter Nights propose de nombreuses possibilités de modification de personnage, aussi ne vous préoccupez pas trop des décisions que vous prenez d'emblée. Imaginons par exemple que vous ayez décidé de créer un barbare gnome afin de démontrer aux autres que les gnomes sont les meilleurs combattants qui soient, et que votre personnage passe plus de temps à raconter ses exploits qu'à combattre. Rien ne vous empêche de lui faire débiter une carrière de barde, qui correspondrait mieux à son tempérament. Ses racines de barbare ne disparaîtraient pas pour autant, mais c'est en tant que barde qu'il s'améliorerait et qu'il gagnerait des niveaux. N'oubliez jamais que le fait que votre personnage change au fil du temps est l'un des aspects les plus passionnants de Dungeons & Dragons.

La création d'un personnage est passionnante, mais elle peut également faire peur au début. Si vous ne savez que répondre, cliquez sur "Recommandé" et le programme choisira pour vous. Vous pouvez également revenir au début du processus de création et choisir un "Archétype", c'est-à-dire une série de dons et de compétences choisis autour d'un thème spécifique.







### SEXE

La première étape dans la création d'un personnage consiste à déterminer son sexe. Choisissez entre homme et femme, puis cliquez sur "OK".

### RACE

Le monde de Faerûn regroupe de nombreuses races, chacune ayant des forces et des faiblesses qui lui sont propres. Les sept races que vous pouvez jouer sont les suivantes : humain, demi-elfe, demi-orque, elfe, gnome, halfelin et nain.

#### Humain

De toutes les races communes, les humains sont ceux qui s'adaptent le plus facilement. Leurs générations rapprochées et leur fort penchant pour la conquête et l'émigration font qu'ils sont également très variés sur le plan physique. Leur peau peut être noire ou au contraire très pâle, leurs cheveux vont du blond platine au noir de jais et la barbe des hommes est plus ou moins fournie. Ils s'habillent souvent de manière peu orthodoxe, privilégiant les couleurs voyantes, mais aussi les coiffures surprenantes et les tatouages.

- Classe de prédilection (au choix) : la plus haute classe d'un humain multiclassé n'est pas prise en compte lorsqu'il s'agit de déterminer s'il subit un malus de PX.
- Touche-à-tout : 1 don supplémentaire au niveau 1.
- Grande compétence : 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1 et 1 point supplémentaire à chaque gain de niveau.

#### Demi-elfe

Les demi-elfes cumulent la curiosité de leur parent humain et le raffinement et l'amour de la nature de leur parent elfe, 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 plus pâle que leur parent humain, mais leur teint varie autant que celui des humains. Ils ont souvent les yeux verts, comme les elfes, et leur espérance de vie avoisine les cent quatre-vingts ans.

- Classe de prédilection (au choix) : la plus haute classe d'un demi-elfe multiclassé n'est pas prise en compte lorsqu'il s'agit de déterminer s'il subit un malus de PX.

**Caractéristiques raciales** : immunité au sommeil, résistance aux enchantements, affinité partielle (Détection), affinité partielle (Fouille), affinité partielle (Perception auditive), vision nocturne.

#### Demi-orque

Les demi-orques sont des êtres coléreux et brutaux nés de l'union d'un orque et d'une humaine (ou inversement). Ils préfèrent l'action à la réflexion et la bagarre à la discussion.



Ils aiment les plaisirs simples, comme le fait de festoyer, de vanter leurs propres exploits ou danser frénétiquement. Ils constituent 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 une source de grande fierté. Ils atteignent rarement l'âge de soixante-quinze ans.

- Modificateurs de caractéristiques : -2 en For, -2 en Int, -2 en Cha
- Classe de prédilection (barbare) : la classe de barbare d'un demi-orque multiclassé n'est pas prise en compte lorsqu'il s'agit de déterminer s'il subit un malus de PX.

**Caractéristiques raciales** : vision dans le noir.

#### Elfe

Les elfes sont connus pour leur sens de la poésie, leurs chants et leur grande connaissance de la magie, mais ils montrent également un redoutable sens du combat et de la stratégie lorsqu'on les menace. Ils peuvent vivre au-delà de sept cents ans et, s'ils mettent du temps à se faire des amis ou des ennemis, il leur en faut plus encore pour les oublier. Tous ou presque ont le teint pâle, les cheveux sombres et les yeux d'un vert profond. Imberbes et glabres, ils choisissent souvent des vêtements confortables et chacun de leurs mouvements est emprunt d'une grâce extraordinaire. La plupart des autres races les trouvent d'une beauté envoûtante.

- Modificateurs de caractéristiques : -2 en Dex, -2 en Con
- Classe de prédilection (magicien) : la classe de magicien d'un elfe multiclassé n'est pas prise en compte lorsqu'il s'agit de déterminer s'il subit un malus de PX.

**Caractéristiques raciales** :

immunité au sommeil, résistance aux enchantements, compétences supplémentaires (arc court, arc long, épée longue, rapière), affinité (Détection), affinité (Fouille), affinité (Perception auditive), sens aiguisés, vision nocturne.

#### Gnome

Les gnomes sont très recherchés en tant qu'alchimistes, inventeurs ou techniciens, même si la plupart d'entre eux préfèrent mener une existence confortable auprès de leurs congénères. 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 essayent toujours de construire de nouvelles choses. Hauts d'un petit mètre, ils ont une peau allant du teint bronzé à la couleur de l'écorce des arbres. Leurs cheveux sont châtain et leurs yeux bleus. Pour ce qui est de leurs habits, ils préfèrent les tons proches de la terre, mais leurs vêtements sont également très décorés. Chez les hommes, la barbe courte et bien taillée a la préférence de la plupart. Leur espérance de vie oscille entre trois cent cinquante et cinq cents ans.





- Modificateurs de caractéristiques : -2 en Con, -2 en For
- Classe de prédilection (magicien) : la classe de magicien d'un gnome multiclassé n'est pas prise en compte lorsqu'il s'agit de déterminer s'il subit un malus de PX.

**Caractéristiques raciales** : petite taille, résistance aux illusions, bonus à l'attaque contre les reptiles, bonus à l'attaque contre les gobelinoïdes, bonus à la défense contre les géants, affinité (Concentration), affinité (Perception auditive), Talent (Illusion), vision nocturne.

### Halfelin

Les halfelins sont des survivants nés, malins et pleins de ressources. D'une curiosité presque maladive, 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 dépenser sans compter qu'à les amasser. Ils ont le teint rougeaud, les cheveux noirs et raides, ainsi que les 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 prenant toujours le pas sur un lourd bijou à leurs yeux. Hauts d'un peu moins d'un mètre, ils atteignent fréquemment les cent cinquante ans.

- Modificateurs de caractéristiques : -2 en Dex, -2 en For
- Classe de prédilection (roublard) : la classe de roublard d'un halfelin multiclassé n'est pas prise en compte lorsqu'il s'agit de déterminer s'il subit un malus de PX.

**Caractéristiques raciales** : petite taille, affinité (Déplacement silencieux), affinité (Perception auditive), chance naturelle, sans peur, bonne visée.

### Nain

Les nains sont connus pour leurs compétences martiales, la résistance qu'ils montrent aux attaques, magiques ou non, ainsi que leurs facultés de travail et l'aisance déconcertante avec laquelle ils engloutissent des litres de bière. Dotés d'un piètre sens de l'humour, ils se méfient naturellement des étrangers mais se montrent d'une grande générosité envers ceux qui ont su gagner leur confiance. Hauts de 1,20 mètre à 1,30 mètre, ils sont très solidement charpentés et presque aussi larges que hauts. Leur peau va du teint bronzé au brun clair et leurs cheveux sont noirs, gris ou bruns. Les hommes accordent une très grande importance à leur barbe.

- Modificateurs de caractéristiques : -2 en Con, -2 en Cha
- Classe de prédilection (guerrier) : la classe de guerrier d'un nain multiclassé n'est pas prise en compte lorsqu'il s'agit de déterminer s'il subit un malus de PX.

**Caractéristiques raciales** : connaissance de la pierre, vision dans le noir, résistance au poison, résistance à la magie, bonus à l'attaque contre les orques, bonus à l'attaque contre les gobelinoïdes, bonus à la défense contre les géants, affinité (Savoir).

### PORTRAIT

Choisissez le portrait que vous souhaitez pour votre personnage.

### CLASSE

On appelle classe la profession ou la vocation de votre personnage. C'est elle qui détermine ce qu'il est capable de faire dans les grandes lignes (à savoir, s'il est plutôt porté vers le combat ou la magie, le nombre de compétences qu'il maîtrise, et ainsi de suite). N'oubliez pas le concept de personnage sur lequel vous vous êtes arrêté au moment du choix de la classe. Les onze classes proposées permettent de jouer la quasi totalité des concepts, et vous aurez même bien souvent plusieurs options possibles. Par exemple, les rôdeurs et les guerriers peuvent faire d'excellents archers, tandis que prêtres et paladins sont excellents pour combattre les morts-vivants.

La partie Aptitudes de classe (voir page 55) détaille les aptitudes liées à chaque classe. Les tableaux des diverses classes sont regroupés dans l'appendice A, page 152.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### Barbare

Les barbares sont courageux, voire téméraires, et leur grande connaissance du combat fait d'eux d'excellents aventuriers. Mais en lieu et place de l'entraînement permanent et de la discipline qui caractérise les guerriers, les barbares se laissent fréquemment emporter par leur rage, qu'ils arrivent à canaliser et qui les rend plus forts et plus aptes à résister aux attaques adverses. Cette aptitude exige énormément d'énergie de leur part, à tel point qu'ils ne peuvent y faire appel qu'une poignée de fois par jour, mais cela suffit généralement. Vivant en permanence à proximité du danger, les barbares bénéficient également d'une sorte de sixième sens qui leur permet de sentir les menaces et d'esquiver les attaques adverses. Enfin, l'endurance dont ils font preuve à la course de fond est légendaire.

- Alignement : tout sauf loyal.
- Dés de vie : d12.
- Armes et armures : toutes les armes courantes et de guerre, armures légères et intermédiaires, bouclier.
- Points de compétence (modificateur d'Int x 4 au niveau 1) : 4 + modificateur d'Int.
- Anciens barbares : les barbares ne gagnent plus de niveau si leur alignement devient loyal.

### Barde

Les bardes jouent souvent un rôle de négociateurs, messagers, éclaireurs ou espions. Ils adorent accompagner les héros (et les individus malfaisants célèbres) afin d'assister à leurs exploits (ou à leurs exactions), car les chants ou sagas qu'ils sont alors capables de composer leur garantissent la renommée auprès de leurs confrères. Ils lancent des sorts profanes à la manière des ensorceleurs, c'est-à-dire sans avoir à les préparer à l'avance. Leur magie est principalement composée de charmes et d'illusions, et leur musique leur permet d'encourager leurs alliés, de fasciner leur public, ou encore de contrer les effets magiques reposant sur le son ou la parole. Ils ont certaines compétences en commun avec les roublards et nul ne connaît mieux qu'eux l'histoire des objets de magie de légende. Une valeur de Charisme élevée leur permet de lancer des sorts de haut niveau.

- Alignement : tout sauf loyal.
- Dés de vie : d6.
- Armes et armures : armes courantes, armures légères et intermédiaires, bouclier.
- Points de compétence (x4 au niveau 1) : 4 + modificateur d'Int.
- Sorts profanes (basés sur le Charisme, pas de préparation des sorts, risque d'échec d'incantation en cas de port d'armure). En début de partie, les bardes connaissent tous les sorts de magie (sorts du niveau 0).
- Anciens bardes : les bardes devenus loyaux ne peuvent plus gagner de niveaux.



**Voir aussi :** sorts de barde, page 110.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### Druide

Les druides tirent leur pouvoir de la nature, non pas en la gouvernant, mais en ne faisant qu'un avec elle. Ils haïssent tout ce qui est contraire aux lois naturelles, et plus particulièrement les morts-vivants et créatures artificielles, qu'ils détruisent chaque fois qu'ils en ont l'occasion. Ils reçoivent leurs sorts divins de la nature elle-même plutôt que d'un dieu, et ils gagnent de nombreux pouvoirs au fil des niveaux, qui leur permettent par exemple de se transformer en animaux. Il n'est pas rare qu'ils soient accompagnés par un compagnon animal. Leurs armes et l'armure qu'ils peuvent porter sont limitées par le serment qu'ils doivent prêter en début de carrière. Il est préférable que leur Sagesse soit élevée, car c'est elle qui détermine les sorts qu'ils peuvent lancer.

- Alignement : neutre bon, loyal neutre, neutre, chaotique neutre ou neutre mauvais.
- Dés de vie : d8.
- Armes et armures : bâton, cimeterre, dague, dard, fronde, gourdin et serpe, armures légères et intermédiaires, bouclier.
- Points de compétence (x4 au niveau 1) : 4 + modificateur d'Int.
- Sorts divins (basés sur la Sagesse, aucun risque d'échec d'incantation malgré le port de l'armure).
- Anciens druides : les druides qui ne sont plus neutres ne peuvent plus gagner de niveaux.



**Voir aussi :** sorts de druide, page 213.

### Ensorceleur

Les ensorceleurs parviennent à manipuler l'énergie profane grâce à leur imagination et leur talent inné plutôt qu'à la discipline studieuse que s'imposent les magiciens. Ils n'ont ni livres, ni mentors, ni théories, juste une puissance brute dans laquelle ils puisent à volonté. Ils connaissent moins de sorts que les magiciens et les acquièrent moins rapidement, mais ils peuvent lancer un plus grand nombre de sorts, qu'ils n'ont pas besoin de préparer à l'avance. Ils n'ont pas la possibilité de se spécialiser dans une école de magie donnée. Par contre, comme ils gagnent leurs pouvoirs sans passer par les longues années d'études obligatoires pour les magiciens, cela leur laisse le temps d'apprendre les rudiments du combat, ce qui explique qu'ils sachent manier les armes courantes. Ils peuvent appeler un familier, compagnon magique à leur service. Le Charisme est très important pour eux, puisque c'est lui qui détermine les sorts qu'ils peuvent lancer.

- Dés de vie : d4.
- Armes et armures : armes courantes, ni armure ni bouclier.
- Points de compétence (x4 au niveau 1) : 2 + modificateur d'Int.
- Sorts profanes (basés sur le Charisme, pas de préparation des sorts, risque d'échec d'incantation en cas de port d'armure). En début de partie, les ensorceleurs connaissent tous les sorts de magie (sorts du niveau 0).

**Voir aussi :** sorts d'ensorceleur, page 116.







## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### Guerrier

Les guerriers peuvent choisir de nombreuses carrières, de soldat à représentant de la loi, en passant par homme de main d'une organisation criminelle. Pour certains, le métier d'aventurier n'est qu'un moyen comme un autre de s'enrichir, tandis que les autres utilisent leur don pour les armes afin de protéger les innocents. Les guerriers sont les meilleurs combattants qui soient, et la formation intensive dont ils ont bénéficié fait qu'ils sont capables de manier la plupart des armes et qu'ils sont formés au port de tous les types d'armure. Leur entraînement leur confère également un certain nombre de dons supplémentaires au fil des niveaux, et ils finissent également par avoir accès à des manœuvres spéciales et à des armes exotiques hors d'atteinte pour les autres personnages.

- Dés de vie : d10.
- Armes et armures : armes courantes et de guerre, toutes les armures, bouclier.
- Points de compétence (x4 au niveau 1) : 2 + modificateur d'Int.

**Voir aussi** : dons supplémentaires réservés aux guerriers, pages 59 et 164.

### Magicien

Les magiciens sont des lanceurs de sorts profanes qui tirent leurs pouvoirs de leurs longues années d'étude. Pour eux, la magie n'est pas un don, mais un art aussi exigeant qu'enrichissant. Prêts au combat, ils sont souvent redoutables, mais ils peuvent se retrouver extrêmement vulnérables quand on les prend par surprise. Leur force réside essentiellement dans leurs sorts, tout le reste n'étant qu'accessoire. Ils en apprennent de nouveaux à force d'expérimenter au fin fond de leur laboratoire ou au contact de leurs collègues. Au fil du temps, ils découvrent diverses façons de les modifier afin d'augmenter leur durée, leur portée, ou encore les dégâts qu'ils infligent. Ils peuvent appeler un familier, petite créature magique destinée à les servir. Une valeur d'Intelligence élevée est vitale pour eux, puisque c'est cette caractéristique qui détermine les sorts qu'ils peuvent jeter.

- Dés de vie : d4.
- Armes et armures : arbalète légère, arbalète lourde, bâton, dague et gourdin, ni armure ni bouclier.
- Points de compétence (x4 au niveau 1) : 2 + modificateur d'Int.
- Sorts profanes (basés sur l'Intelligence, préparation nécessaire, risque d'échec d'incantation en cas de port d'armure). En début de partie, les ensorceleurs connaissent tous les tours de magie (sorts du niveau 0) et quatre sorts du 1er niveau.

**Voir aussi** : sorts de magicien, page 116, et dons supplémentaires pour magiciens, pages 59 et 167.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### Moine

Les moines sont des combattants formés à se battre sans arme ni armure. Ceux qui sont d'alignement bon s'érigent souvent en protecteurs du peuple, tandis que ceux qui sont d'alignement mauvais font d'excellents espions ou assassins. Même s'ils sont incapables de lancer des sorts, les moines ont accès à une énergie extrêmement subtile, à laquelle ils donnent le nom de ki. Elle leur permet d'accomplir d'incroyables exploits physiques, tels que le fait de refermer leurs blessures, d'attraper les flèches en plein vol, ou encore d'éviter les coups en faisant preuve d'une rapidité stupéfiante. Leurs aptitudes ne font que croître avec leur niveau, ce qui leur permet de toujours mieux contrôler leur organisme et leur environnement. Ils sont fortement pénalisés s'ils portent une armure, car cela va à l'encontre du serment qu'ils prêtent en entrant dans les ordres. En enfilaient une armure, ils perdent leurs bonus basés sur la Sagesse et le niveau, ainsi que leur vitesse de déplacement supérieure à la moyenne et leurs attaques supplémentaires à mains nues.

- Alignement : loyal bon, loyal neutre, loyal mauvais.
- Dés de vie : d8.
- Armes et armures : arbalète légère, arbalète lourde, bâton, dague, fronde, gourdin, kama et shuriken, armures légères et intermédiaires, bouclier.
- Points de compétence (x4 au niveau 1) : 4 + modificateur d'Int.

**Voir aussi** : attaques de moine, page 164.

### Paladin

Les paladins prennent leur vocation d'aventuriers très au sérieux, la moindre mission devenant pour eux une épreuve personnelle, mais aussi une occasion de démontrer leur bravoure, d'apprendre de nouvelles tactiques de combat et de faire le bien. La puissance de leur dieu les rend plus forts, en leur conférant le pouvoir de soigner leurs blessures et en les protégeant contre les maladies et la peur. Ils peuvent également se servir de cette énergie pour aider les autres ou pour annihiler les forces du Mal. Pour peu qu'ils soient suffisamment expérimentés, ils ont la faculté de délivrer des coups terribles à leurs adversaires malfaisants ou de renvoyer les morts-vivants. Il vaut mieux que leur Sagesse soit élevée, car c'est cette caractéristique qui détermine les sorts qu'ils peuvent lancer. Dans le même temps, la plupart de leurs pouvoirs sont basés sur le Charisme.

- Alignement : loyal bon.
- Dés de vie : d10.
- Armes et armures : armes courantes et de guerre, toutes les armures, bouclier.
- Points de compétence (x4 au niveau 1) : 2 + modificateur d'Int.
- Sorts divins (basés sur la Sagesse, aucun risque d'échec d'incantation malgré le port de l'armure).
- Anciens paladins : un paladin qui n'est plus loyal bon ne peut plus gagner de niveaux.

**Voir aussi** : sorts de paladin, page 121.





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### Prêtre

Les prêtres jouent le rôle d'intermédiaires entre les mortels et les dieux. Ceux qui sont d'alignement bon aident les gens dans le besoin, tandis que ceux qui sont d'alignement mauvais font tout leur possible pour propager le Mal tel que leur dieu le considère. Tous sont capables de soigner les blessures et de remettre sur pied les gens à l'article de la mort. Mieux encore, les prêtres de haut niveau peuvent ramener les défunts à la vie. De la même manière, tous les prêtres ont le pouvoir de renvoyer les morts-vivants, voire de les détruire. Formés à manier les armes courantes, ils peuvent également enfilier un bouclier et porter l'armure de leur choix, cette dernière n'interférant pas avec l'énergie des sorts divins. En plus de leurs sorts normaux, les prêtres se choisissent deux domaines parmi ceux que leur offre leur dieu. Ces domaines leur confèrent des pouvoirs et leur donne accès à des sorts qu'ils n'auraient peut-être jamais pu prendre en temps normal (voir page 63). Il vaut mieux que leur Sagesse soit élevée, car c'est cette caractéristique qui détermine les sorts qu'ils peuvent jeter.

- Dés de vie : d8.
- Armes et armures : armes courantes, toutes les armures, bouclier.
- Points de compétence (x4 au niveau 1) : 2 + modificateur d'Int.
- Sorts divins (basés sur la Sagesse, aucun risque d'échec d'incantation malgré le port de l'armure).

**Voir aussi :** sorts de prêtre, page 122, domaines de prêtres, pages 93, 122, 123, 124, 125.



### Rôdeur

Les rôdeurs sont des pisteurs et chasseurs d'exception vivant dans les bois. L'arme à la main, ils sont presque aussi doués que les guerriers, même s'ils ne bénéficient pas de l'entraînement intensif de ces derniers. Au lieu de cela, ils s'entraînent à combattre un ennemi bien précis, une espèce à laquelle ils en veulent tout particulièrement. Ils endossent souvent le rôle de protecteurs de tous ceux qui traversent leurs bois. Leurs dons leur permettent de se déplacer discrètement et de se fondre dans l'ombre en milieu naturel, et ils connaissent tout particulièrement certains types de créatures. Enfin, à haut niveau, le lien qui les unit à la nature est si grand qu'ils en arrivent à lancer des sorts divins, comme les druides, et qu'ils peuvent eux aussi s'adjoindre des compagnons animaux. Il est conseillé que leur valeur de Sagesse soit élevée, car c'est elle qui détermine les sorts qu'ils peuvent jeter.

- Dés de vie : d10.
- Armes et armures : armes courantes et de guerre, armures légères et intermédiaires, bouclier.
- Points de compétence (x4 au niveau 1) : 4 + modificateur d'Int.
- Sorts divins (basés sur la Sagesse, aucun risque d'échec d'incantation malgré le port de l'armure).

**Voir aussi :** sorts de rôdeur, page 125.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### Roublard

Il existe de nombreuses sortes de roublards différents. La plupart sont des voleurs, mais beaucoup préfèrent choisir une carrière d'éclaireur, d'espion, de détective, de diplomate ou de gros bras. Leurs aptitudes sont très diversifiées et, ils savent s'adapter à toutes les situations, ils sont particulièrement doués pour obtenir ce sur quoi les autres ne veulent pas qu'ils mettent la main. Bien qu'incapables de se mesurer aux combattants de formation, ils savent frapper là où cela fait mal et leurs attaques sournoises leur permettent d'infliger d'importants dégâts. Ils possèdent également un sixième sens qui les avertit en présence d'un danger. Enfin, les roublards d'expérience finissent par acquérir des pouvoirs presque magiques faisant d'eux les maîtres de la discrétion, de l'esquive et de l'attaque sournoise. De plus, même s'ils sont incapables de lancer des sorts, ils sont suffisamment touché-tout pour lire des parchemins ou utiliser des objets magiques réservés à d'autres classes.

- Dés de vie : d6.
- Armes et armures : arbalète légère, arbalète lourde, arc court, bâton, dague, dard, épée courte, gourdin, masse d'armes, morgenstern et rapière, armures légères, pas de bouclier.
- Points de compétence (x4 au niveau 1) : 8 + modificateur d'Int.

**Voir aussi :** dons supplémentaires pour roublards, pages 65 et 165.



### APTITUDES DE CLASSE

Chaque classe dispose d'une série d'aptitudes qui la différencient des autres. Apprenez à connaître celles de votre personnage : elles vous aideront à le jouer au mieux de ses capacités.

### APTITUDES DE BARBARE

#### Rage de berserker

Les barbares peuvent se faire entrainer dans une rage meurtrière qui fait d'eux de redoutables adversaires.

Gagné au niveau 1.

**Utilisation :** sur décision. Niveau 1 = 1 fois/jour, niveau 4 = 2 fois/jour, niveau 8 = 3 fois/jour, niveau 12 = 4 fois/jour.

**Bonus :** +4 en Force, +4 en Constitution, bonus de moral de +2 aux jets de Volonté.

**Malus :** -2 à la CA.

**Notes :** dure 3 rounds + modificateur de Constitution. Au niveau 15, cette aptitude devient Rage de grand berserker : elle confère alors aux barbares un bonus de +6 en Force et en Constitution, ainsi qu'un autre, de +3, aux jets de Volonté (le malus de -2 à la CA reste le même).





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### DÉPLACEMENT ACCÉLÉRÉ

Les barbares gagnent un bonus de 10% à leur vitesse de déplacement de base.

Gagné au niveau 1.

**Utilisation** : automatique

### Esquive instinctive

Extrêmement vifs, les barbares réagissent plus rapidement que la plupart des gens en cas de danger. Cette aptitude s'améliore au fil des niveaux.

Gagné aux niveaux suivants :

Niveau 1 : le personnage conserve son bonus de Dextérité à la CA, même s'il est pris au dépourvu.

Niveau 5 : +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges.

Niveau 10 : +2 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges.

Niveau 13 : +3 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges.

Niveau 16 : +4 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges.

Niveau 19 : +5 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges.

**Utilisation** : automatique.

### RÉDUCTION DES DÉGÂTS

Les barbares ont le pouvoir d'ignorer une partie des dégâts qu'ils subissent à chaque attaque.

Gagné au niveau 11.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : niveau 11 = dégâts réduits de 1 point, niveau 14 = dégâts réduits de 2 points, niveau 17 = dégâts réduits de 3 points, niveau 20 = dégâts réduits de 4 points.

### APTITUDES DE BARDE

Savoir bardique

Les bardes ont plus de facilité que les autres personnages à identifier les objets magiques.

Gagné au niveau 1.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : le personnage bénéficie d'un bonus égal à son niveau aux jets de Savoir.

### MUSIQUE DE BARDE

Les chants des bardes augmentent le moral et les facultés martiales de leurs alliés.

Gagné au niveau 1.

**Utilisation** : sur décision.

**Bonus** : les créatures sourdes ou assourdies ne sont pas affectées. Le personnage peut utiliser ce pouvoir une fois par jour et par niveau de barde. Le chant affecte tout ses alliés



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

dans un rayon de 10 mètres et dure 6 rounds. Plus le personnage a un degré de maîtrise élevé en Représentation, plus son chant est puissant :

- Représentation et barde de niveau 1 : +1 aux jets d'attaque et de dégâts.
- Représentation +6 et barde de niveau 2 : +1 aux jets de Volonté.
- Représentation +9 et barde de niveau 3 : +1 aux jets de dégâts et de Vigueur.
- Représentation +12 et barde de niveau 6 : +1 aux jets de Réflexes.
- Représentation +15 et barde de niveau 8 : +1 aux jets d'attaque, +8 points de vie temporaire.
- Représentation +18 et barde de niveau 11 : +2 d'esquive à la CA.
- Représentation +21 et barde de niveau 14 : +1 aux jets de dégâts, +8 points de vie temporaires, +1 d'esquive à la CA.
- Représentation +24 et barde de niveau 15 : +1 aux jets de Volonté, de Réflexes et de Vigueur, +1 d'esquive à la CA.
- Représentation +25 et barde de niveau 16 : +1 aux jets de Volonté, +4 points de vie temporaires, +1 d'esquive à la CA.
- Tous les 5 points de maîtrise supplémentaires en Représentation et tous les niveaux de barde supplémentaires : +2 points de vie temporaires.

### APTITUDES DE DRUIDE

#### Instinct naturel

Les druides bénéficient d'un bonus de +2 au jet d'attaque quand ils combattent en milieu naturel.

Gagné au niveau 1.

**Utilisation** : automatique.

#### Compagnon animal

Les druides peuvent appeler un animal compagnon qui leur reste fidèle jusqu'à la mort.

Gagné au niveau 1.

**Utilisation** : 1 fois/jour, ou jusqu'à ce que l'animal soit tué ou renvoyé.

**Note** : la race des compagnons animaux est choisie lors de la création du personnage ; elle peut être changée à chaque nouveau niveau de druide.

### DÉPLACEMENT FACILITÉ

Les druides se déplacent sans encombre malgré les obstacles, magiques ou naturels.

Gagné au niveau 2.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : le personnage est immunisé contre les sorts Enchevêtrement, Graisse et Toile d'araignée.





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### Absence de traces

Les druides se déplacent sans laisser de traces en pleine nature.

Gagné au niveau 3.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : bonus de compétence automatique de +4 à tous les jets de Déplacement silencieux et de Discrétion effectués en milieu naturel.

### Résistance à l'appel de la nature

En raison de leur grande compréhension de la nature, de sa faune et de sa flore, les druides sont capables d'éviter les dangers les plus fréquents du monde naturel.

Gagné au niveau 4.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : bonus d'intuition de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts de type Terreur.

### Immunité contre le venin

A haut niveau, les druides sont capables de résister à la plupart des poisons.

Gagné au niveau 9.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : immunité contre le poison.

### Forme animale

Les druides ont également la possibilité de se transformer en plusieurs animaux différents. Gagné au niveau 5.

**Utilisation** : sur décision. 1 fois/jour au niveau 5, 2 fois/jour au niveau 6, 3 fois/jour au niveau 7, 4 fois/jour au niveau 10, 5 fois/jour au niveau 14 et 6 fois/jour au niveau 18. Ce pouvoir fait effet pendant 1 heure/niveau.

**Bonus** : le personnage a le choix entre plusieurs types d'animaux différents (qui deviennent plus puissants au fur et à mesure qu'il gagne des niveaux).

### Forme élémentaire

Enfin, à très haut niveau, les druides ont le pouvoirs de se transformer en élémentaires.

Gagné au niveau 16.

**Utilisation** : sur décision. 1 fois/jour au niveau 16, 2 fois/jour au niveau 17 et 3 fois/jour au niveau 19. Ce pouvoir fait effet pendant 1 heure/niveau.

**Bonus** : le personnage se transforme en élémentaire de taille TG au niveau 16 et en seigneur élémentaire au niveau 20.

### Aptitudes d'ensorceleur

Convocation de familier

Gagné au niveau 1.

**Utilisation** : sur décision : 1 fois/jour.



58

## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

**Bonus** : permet d'appeler une petite créature aidant le personnage au combat ou en servant d'éclaireur, par exemple. En cas de décès du familier, le personnage perd automatiquement 1d6 points de vie mais peut appeler un nouveau familier dès le lendemain.

### Aptitudes de guerrier

Dons supplémentaires

Tous les 2 niveaux, les guerriers gagnent un don supplémentaire, choisi parmi une liste à laquelle ils sont les seuls à avoir droit. Ces dons viennent en plus de ceux auxquels tout personnage a droit en fil des niveaux.

### Aptitudes de magicien

Convocation de familier

Gagné au niveau 1.

**Utilisation** : sur décision : 1 fois/jour.

**Bonus** : permet d'appeler une petite créature aidant le personnage au combat ou en servant d'éclaireur, par exemple. En cas de décès du familier, le personnage perd automatiquement 1d6 points de vie mais peut appeler un nouveau familier dès le lendemain.

### Dons supplémentaires

Tous les 5 niveaux, les magiciens ont droit à un don supplémentaire, tirés de la liste des dons de métamagie. Ces dons viennent s'ajouter à ceux auxquels tout personnage a droit au fil des niveaux.

### Aptitudes de moine

Dons supplémentaires

Les moines ont droit à plusieurs dons supplémentaires. Ils gagnent Attaque à mains nues et Uppercut au niveau 1, puis Parade de projectiles au niveau 2, et enfin Science du renversement au niveau 6.

### Arme spécialisée

Les moines conservent leur bonus à l'attaque à mains nues quand ils se battent à l'aide d'un kama.

### Déluge de coups

Les moines ont droit à une attaque supplémentaires par round quand ils se battent à mains nues ou avec un kama.

Gagné au niveau 1.

**Utilisation** : sur décision.

**Malus** : le personnage subit un malus de -2 à tous les jets d'attaque effectués lors du déluge de coups.



59



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### Esquive totale

Les moines sont capables d'échapper à des situations extrêmement périlleuses.

Gagné au niveau 1.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : le personnage ne subit pas le moindre dégât s'il réussit son jet de Réflexes dans les cas de figure où un tel succès se traduit normalement pas des dégâts réduits de moitié.

### Déplacement accéléré

Les moines sont capables de se déplacer très rapidement.

Gagné au niveau 3.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : les moines se déplacent plus rapidement que les autres classes et l'écart ne fait que se creuser au fil des niveaux, comme indiqué page 164. Cette aptitude disparaît si le personnage revêt une armure lourde.

### Pureté physique

Les moines sont immunisés contre les maladies d'origine naturelle

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : immunité contre les maladies.

### Plénitude physique

Les moines sont capables de guérir leurs blessures.

Gagné au niveau 7.

**Utilisation** : sur décision ; 1 fois/jour.

**Bonus** : le personnage récupère un nombre de points de vie égal à son niveau x2.

### Esquive surnaturelle

L'agilité surnaturelle des moines leur permet de se soustraire au danger.

Gagné au niveau 9.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : le personnage ne subit pas le moindre dégât s'il réussit son jet de Réflexes dans les cas de figure où un tel succès se traduit normalement pas des dégâts réduits de moitié. Même s'il rate son jet de sauvegarde, il ne subit que la moitié des dégâts normaux, et non leur totalité.

### Ki

Lorsque les moines combattent des créatures possédant le pouvoir de réduction des dégâts, leurs attaques à mains nues sont considérées comme portées par un arme bénéficiant d'un bonus d'altération.

Gagné au niveau 10.

**Utilisation** : automatique.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

**Bonus** : équivalent à un bonus d'altération de +1 au niveau 10, de +2 au niveau 13, et de +3 au niveau 16.

### Corps de diamant

Par la méditation et le contrôle de leur organisme, les moines finissent par être immunisés contre tous les poisons, d'origine magique ou naturelle.

Gagné au niveau 11.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : immunité contre le poison.

### Ame de diamant

Le ki, l'énergie spirituelle dans laquelle les moines vont puiser, finit par se transformer en une force capable de repousser la plupart des attaques magiques.

Gagné au niveau 12.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : résistance à la magie égale à niveau du personnage + 10.

### Paume vibratoire

En faisant appel au ki, les moines sont capables de tuer leurs adversaires d'un seul coup.

Gagné au niveau 15.

**Utilisation** : sur décision ; 1 fois/jour.

**Bonus** : si le coup porte et inflige des dégâts, la victime doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 niveau du moine + modificateur de Sagesse du moine). En cas d'échec, la victime meurt sur-le-champ.

### Désertion de l'âme

Les moines peuvent se vaporiser en faisant appel à leur ki.

Gagné au niveau 18.

**Utilisation** : sur décision ; 2 fois/jour.

**Bonus** : le moine bénéficie d'un camouflage conséquent (50%).

### Perfection de l'être

Au niveau 20, les moines ont acquis un tel contrôle sur leur corps et leur arme qu'ils deviennent capables de résister sans effort à la plupart des attaques physiques et à de nombreux sorts.

Gagné au niveau 20.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : immunité contre les sorts affectant l'esprit, réduction des dégâts (20/+1).





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### Aptitude de paladin

Grâce divine

Grâce à la bénédiction de leur dieu, les paladins bénéficient d'une protection surnaturelle contre de nombreuses attaques.

Gagné au niveau 1.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : le personnage ajoute son bonus de Charisme (le cas échéant) à tous ses jets de sauvegarde.

### Santé divine

Les paladins sont immunisés contre toutes les maladies.

Gagné au niveau 1.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : immunité contre les maladies.

### Apposition des mains

Le pouvoir divin des paladins peut servir à guérir les blessures.

Gagné au niveau 1.

**Utilisation** : sur décision : 1 fois/jour.

**Bonus** : le paladin peut redonner un nombre de points de vie égal à son niveau de paladin x son modificateur de Charisme.

### Aura de bravoure

Les paladins sont immunisés contre tous les sorts et effets de type Terreur.

Gagné au niveau 2.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : immunité contre la terreur.

### Châtiment du Mal

En faisant appel à la puissance de leur dieu, les paladins peuvent délivrer une terrible attaque à leurs ennemis.

Gagné au niveau 2.

**Utilisation** : sur décision : 1 fois/jour.

**Bonus** : le paladin ajoute son bonus de Charisme (le cas échéant) à son prochain jet d'attaque. Si le coup porte, il ajoute ensuite son niveau de paladin au jet de dégâts. Si la cible n'est pas d'alignement mauvais, Châtiment du Mal reste sans effet et est gâché.

### Renvoi des morts-vivants

Quand les paladins atteignent le niveau 3, ils deviennent capables de canaliser la puissance de leur dieu pour faire fuir ou détruire les morts-vivants.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

Gagné au niveau 3.

**Utilisation** : sur décision : voir le pouvoir de prêtre du même nom.

**Bonus** : comme le pouvoir de prêtre du même nom.

### Guérison des maladies

Les pouvoirs divins des paladins lui permettent de guérir les maladies, sur eux-mêmes ou les autres.

Gagné au niveau 3.

**Utilisation** : sur décision : 1 fois/jour.

**Bonus** : effet identique au sort du même nom.

### Aptitudes de prêtre

Sorts de soins spontanés

Gagné au niveau 1.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : les prêtres peuvent remplacer n'importe lequel de leur sort par un sort de soins de même niveau. Chaque fois qu'un S apparaît en haut à gauche de l'icone d'un sort, cela signifie que ce dernier peut être lancé spontanément. Si le personnage le fait, c'est un autre sort de même niveau qui disparaît au terme de l'incantation.

### Renvoi des morts-vivants

Ce pouvoir permet de forcer les morts-vivants à s'enfuir.

Gagné au niveau 1.

**Utilisation** : sur décision : peut être utilisé jusqu'à 3 fois par jour, plus le modificateur de Charisme du personnage.

**Bonus** : c'est le niveau et la valeur de Charisme du personnage qui servent à calculer le nombre de DV de morts-vivants repoussés. Si le personnage a au moins deux fois plus de niveaux de prêtre que les morts-vivants, ceux-ci sont automatiquement détruits.

### Aptitudes de rôdeur

Absence de traces

Les rôdeurs se déplacent discrètement en extérieur.

Gagné au niveau 1.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : bonus d'aptitude de +4 aux jets de Déplacement silencieux et de Discrétion en extérieur.







## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### Ennemis jurés

Les rôdeurs étudient longuement leurs pires ennemis, ce qui leur permet de découvrir les faiblesses de ces derniers.

Gagné au niveau 1 et tous les 5 niveaux par la suite.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : les rôdeurs bénéficient d'un bonus de +1 aux jets de Détection, Perception auditive et Raillerie contre leurs ennemis jurés, de même que d'un bonus de +1 aux dégâts contre toutes les attaques qu'ils portent contre ces mêmes ennemis. Ces deux bonus augmentent de +1 tous les 5 niveaux. Par exemple, au niveau 1, un rôdeur choisit les aberrations comme ennemis jurés, ce qui lui permet de bénéficier d'un bonus de +1 contre ces créatures. Au niveau 5, il se choisit les dragons comme nouveaux ennemis jurés. Du coup, il se retrouve doté d'un bonus de +2 aux dégâts (et aux jets de Détection, de Perception auditive et de Raillerie) contre les aberrations et les dragons.

### Ennemis jurés des rôdeurs

Type	
Aberrations	Gnomes
Animaux	Halfelins
Créatures artificielles	Humains
Créatures magiques	Humanoïdes monstrueux
Demi-elfes	Humanoïdes reptiliens
Demi-orques	Métamorphes
Dragons	Monstres primitifs
Elémentaires	Morts-vivants
Elfes	Nains
Extérieurs	Plantes
Fées	Vases
Géants	Vermine

Les rôdeurs gagnent automatiquement les dons Ambidextrie et Combat à deux armes au niveau 1. Au niveau 9, ils gagnent également Science du combat à deux armes.

### COMPAGNON ANIMAL

Les rôdeurs peuvent appeler un compagnon animal qui les sert fidèlement.

Gagné au niveau 6.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

**Utilisation** : 1 fois/jour, ou jusqu'à ce que l'animal soit tué ou renvoyé.

**Bonus** : la race des compagnons animaux est choisie lors de la création du personnage : elle peut être changée à chaque nouveau niveau de rôdeur.

### Aptitudes de roubleur

Attaque sournoise

Pour avoir longuement étudié les faiblesses de leurs adversaires, les roubleurs sont capables de porter de terribles attaques.

Gagné au niveau 1.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : chaque fois que le personnage réussit une attaque au contact ou à distance contre un adversaire pris au dépourvu ou qui ne peut pas le voir (autrement dit, lorsque le personnage est invisible ou en mode furtif), ou encore qui tourne le dos au personnage et qui affronte quelqu'un d'autre, l'attaque portée par le roubleur inflige des dégâts supplémentaires (+1d6 au niveau 1, +1d6 supplémentaires tous les 2 niveaux par la suite). Ces dégâts additionnels ne sont pas multipliés en cas de coup critique.

**Spécial** : automatique. Morts-vivants et créatures artificielles sont immunisés contre les attaques sournoises, tout comme toutes les créatures immunisées contre les coups critiques.

### Esquive totale

Les roubleurs peuvent échapper à des situations potentiellement mortelles.

Gagné au niveau 2.

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : le personnage ne subit pas le moindre dégât s'il réussit son jet de Réflexes dans les cas de figure où un tel succès se traduit normalement par des dégâts réduits de moitié.

### Esquive instinctive

Extrêmement vifs, les roubleurs réagissent plus rapidement que la plupart des gens en cas de danger. Cette aptitude s'améliore au fil des niveaux.

Gagné aux niveaux suivants :

**Niveau 3** : le personnage conserve son bonus de Dextérité à la CA, même s'il est pris au dépourvu.

**Niveau 6** : +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges.

**Niveau 11** : +2 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges.

**Niveau 14** : +3 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges.

**Niveau 17** : +4 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges.

**Niveau 20** : +5 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges.

**Utilisation** : automatique.





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### Dons de roublard

A partir du niveau 10 ( et tous les 3 niveaux par la suite ), les roublards peuvent se choisir un don parmi la liste suivante :

#### Attaque handicapante

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : toute attaque sournoise réussie fait temporairement perdre 2 points de Force à la victime.

#### Esprit fuyant

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : si le personnage rate son jet de sauvegarde contre une attaque mentale, il a automatiquement droit à une deuxième chance.

#### Esquive surnaturelle

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : le personnage ne subit pas le moindre dégât s'il réussit son jet de Réflexes dans les cas de figure où un tel succès se traduit normalement pas des dégâts réduits de moitié. Même s'il rate son jet de sauvegarde, il ne subit que la moitié des dégâts normaux, et non leur totalité.

#### Maîtrise des compétences

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : le personnage peut " faire 20 " pour utiliser ses compétences Crochetage, Désamorçage de pièges ou Pose de pièges, même en situation de combat.

#### Opportunisme

**Utilisation** : automatique.

**Bonus** : le personnage bénéficie d'un bonus de +4 au jet d'attaque quand il effectue une attaque d'opportunité.

#### Roulé-boulé

**Utilisation** : automatique : 1 fois/jour.

**Bonus** : lorsque le personnage reçoit un coup mortel ( autrement dit, qui le ferait tomber à 0 pv ou moins ), il a droit à un jet de Réflexes assorti d'un DD égal aux dégâts infligés par le coup. En cas de succès, les dégâts infligés par le coup sont réduits de moitié ( à noter que cela peut tout de même tuer le PJ ). Un roublard pris au dépourvu n'a pas la possibilité de tenter un roulé-boulé.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### ALIGNEMENT

L'alignement reflète comment votre personnage se positionne par rapport aux grands concepts de base que sont le Bien, le Mal, la Loi et le Chaos. Il modifie parfois la manière dont certains PNJ ( Personnages Non Joueurs ) réagissent et peut également déterminer s'il vous est possible d'utiliser un objet ou non ( certains objets sont dotés d'un alignement, et il est impossible de les utiliser quand on n'a pas soi-même un alignement compatible ). Mais l'alignement sert d'abord et avant tout à vous guider dans votre interprétation, même s'il n'est pas figé. Au contraire, il peut évoluer si vous jouez votre personnage d'une autre façon. Vous pouvez prendre l'alignement de votre choix parmi les neuf proposés, même si les alignements mauvais sont traditionnellement l'apanage des ennemis et des monstres. Voir le tableau des alignements, page 168.

### VALEURS DE CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques qui définissent votre personnage sont au nombre de six. Chacune d'elles représente un aspect spécifique de votre PJ et les compétences qui y sont associées sont modifiées en fonction de la valeur que vous avez dans la caractéristique concernée. Chaque classe a une ou deux caractéristiques principales : il est recommandé de leur attribuer une valeur élevée.

**Force** : la Force représente la puissance physique et musculaire de votre personnage. Elle est particulièrement importante pour les guerriers, barbares, paladins, rôdeurs et moines, car elle les aide à prendre le dessus sur leurs adversaires.

**Dextérité** : la Dextérité évalue l'agilité, les réflexes et le sens de l'équilibre. Elle est vitale pour les roublards, mais aussi pour les archers et tous les personnages qui portent généralement une armure légère ou intermédiaire ( barbares et rôdeurs ), voire pas d'armure du tout ( moines, magiciens et ensorceleurs ).

**Constitution** : la Constitution représente la santé et l'endurance de votre personnage. Une valeur élevée dans cette caractéristique augmente le maximum de points de vie du PJ, ce qui est un atout de poids pour tout le monde, mais surtout pour les combattants. Si votre Constitution augmente, vos points de vie font de même, et ce rétroactivement. Les lanceurs de sorts ont également besoin d'une Constitution élevée afin d'éviter que leurs incantations ne soient interrompues au combat.

**Intelligence** : l'Intelligence détermine les facilités d'apprentissage et de raisonnement de votre personnage. C'est la caractéristique maîtresse des magiciens, car elle détermine le





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

nombre de sorts qu'ils peuvent lancer, mais aussi la puissance de ces derniers et s'il est facile ou non d'y résister. Elle est également importante pour quiconque désire maîtriser un grand nombre de compétences, mais il est à noter que le fait d'augmenter son Intelligence ne confère pas de nouveaux points de compétence rétroactivement.

**NOTE :** les ensorceleurs utilisent leur Charisme, et non leur Intelligence, pour faire appel à leur magie.

**ATTENTION :** si votre personnage a moins de 9 en Intelligence, il souffrira de problèmes d'élocution.

**Sagesse :** la Sagesse évalue la volonté, le bon sens, la perception et l'intuition du personnage, tandis que l'Intelligence représente sa faculté à analyser les informations que son cerveau reçoit. Un professeur distrait a vraisemblablement une Intelligence élevée mais une faible valeur en Sagesse, tandis que ce sera l'inverse pour un simple d'esprit doté d'une remarquable intuition. La Sagesse est cruciale pour les prêtres et les druides, puisqu'elle détermine le nombre et la puissance de leurs sorts, et elle est également importante pour les paladins et les rôdeurs.

**Charisme :** le Charisme quantifie la force de persuasion du personnage, mais aussi sa personnalité, son apparence physique et sa faculté à commander aux autres. Il représente la force intérieure du personnage, pas nécessairement la façon dont les autres le perçoivent socialement. Il est particulièrement important pour les paladins, ensorceleurs et bardes, ainsi que pour les prêtres, dans une moindre mesure, puisqu'il affecte leur capacité à renvoyer les morts-vivants.

### Recommandations concernant les caractéristiques

Il est recommandé d'avoir un minimum de 10 dans chaque caractéristique, ce qui permet d'éviter d'avoir des malus. Mais cela n'est en rien obligatoire, et les personnages les plus intéressants à jouer sont parfois ceux qui doivent surmonter de terribles handicaps.

Chaque personnage devrait avoir une valeur de caractéristique élevée dans une de ses caractéristiques principales (au moins). Par exemple, un paladin a tout intérêt à avoir au moins 12 en Charisme afin de tirer le parti de toutes ses aptitudes, tandis qu'un magicien ne pourra lancer des sorts de haut niveau que s'il a une Intelligence suffisamment élevée. Certaines classes ont plusieurs caractéristiques principales (comme le barde, pour qui le Charisme et la Dextérité sont tous deux importants). Dans ce cas, à vous de voir si vous préférez équilibrer ces caractéristiques, ou au contraire en privilégier une au détriment de l'autre.

Chaque valeur de caractéristique s'accompagne d'un modificateur allant de -5 à +15, et même au-delà. La plupart des personnages ont des modificateurs compris entre -1 et +4, du moins en début de carrière, mais certains peuvent commencer avec un bonus de +5... ou un malus de -2 !



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### Modificateurs de caractéristique

Valeur	Modificateur	-Sorts en bonus (par niveau de sorts)-									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	-5	-Impossible de lancer des sorts liés à cette caractéristique-									
2-3	-4	-Impossible de lancer des sorts liés à cette caractéristique-									
4-5	-3	-Impossible de lancer des sorts liés à cette caractéristique-									
6-7	-2	-Impossible de lancer des sorts liés à cette caractéristique-									
8-9	-1	-Impossible de lancer des sorts liés 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
30-31	+10	-	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	+11	-	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	-	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	-	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	-	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	-	4	4	4	3	3	3	3	2	2





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### Système des points

Neverwinter Nights détermine les valeurs de caractéristiques à l'aide d'un système basé sur un nombre de points donné plutôt qu'un tirage aléatoire. Chaque personnage commence avec une valeur de 8 dans chaque caractéristique et utilise les 30 points mis à sa disposition pour les augmenter comme il l'entend. Par exemple, un joueur désirant 10 en Force devra dépenser 2 points pour effectuer cette modification. Mais la progression n'est pas régulière et il coûte plus cher de s'offrir des valeurs élevées, comme indiqué sur ce tableau :

Valeur 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

Il en coûte 10 points pour faire passer une caractéristique de 8 à 16 : autrement dit, prenez garde de ne pas trop pénaliser votre personnage en lui conférant une ou deux caractéristiques exceptionnelles.

Tous les 4 niveaux, le personnage gagne 1 point de caractéristique, que vous pouvez attribuer à la caractéristique de votre choix (et qui l'augmente automatiquement de 1, sans suivre la progression du tableau précédent). Par exemple, un magicien de niveau 4 pourra utiliser son point supplémentaire pour faire passer son Intelligence de 16 à 17, même si cela lui aurait coûté 3 points lors du processus de création de personnage.

### ARCHÉTYPES

Les archétypes sont recommandés pour les joueurs qui souhaitent débiter une partie sans avoir à créer un personnage de toutes pièces. Chacun d'eux vous propose une sélection de



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

dons et de compétences spécialement conçue pour un personnage de la classe et de la race que vous avez choisies. Il vous attribue également un équipement de départ, afin que vous puissiez commencer à jouer sans attendre. Chaque classe s'accompagne d'un archétype par défaut, qui est automatiquement sélectionné lorsque vous cliquez sur "Recommandé".

### COMPÉTENCES

Les compétences représentent les connaissances pratiques du personnage. Elles viennent s'ajouter aux caractéristiques raciales et aux aptitudes de classe, permettant de mieux différencier plusieurs personnages partis sur des bases identiques.

#### Jets de compétence

On effectue un jet de compétence chaque fois qu'un personnage utilise l'une de ses compétences pour exécuter une tâche. Ce jet s'effectue à l'aide d'un d20 (dé à 20 faces) et l'on ajoute divers modificateurs au total obtenu. Le jet de compétence est réussi s'il égale ou dépasse le degré de difficulté, ou DD, imposé pour la tâche. Le DD peut être déterminé par les propriétés d'un objet statique (par exemple, un piège) ou par un jet de compétence opposé effectué par un autre personnage.

Plusieurs modificateurs peuvent s'appliquer au jet de compétence. Ils comprennent les caractéristiques raciales, les dons, une éventuelle pénalité d'armure et les effets de divers sorts (en plus des deux modificateurs de base, qui sont le degré de maîtrise obtenu dans la compétence concernée et le modificateur accompagnant la caractéristique associée). Tous les modificateurs sont ajoutés au résultat du d20, comme indiqué ci-dessous :

Jet de compétence = d20 + degré de maîtrise + modificateur de caractéristique + modificateurs divers

**REMARQUE :** en raison du DD et des divers modificateurs, un "1" naturel ne signifie pas toujours un échec, de même qu'un "20" naturel n'est pas toujours synonyme de succès. Prenons par exemple un roubillard modérément doué disposant d'un degré de maîtrise de 6 en Vol à la tire et d'un bonus de +3 en Dextérité. S'il tente un jet de Vol à la tire, il le fait avec un bonus cumulé de +9. S'il tente de dérober le contenu d'un bocal tout simple (DD 10), il n'a aucune chance d'échouer si les circonstances ne viennent pas réduire ses chances de réussite. En effet, même s'il obtient le plus petit score possible au dé (1), cela lui donne un total de 1 + 9 = 10, ce qui correspond à un succès. Par contre, faire les poches d'une créature hostile impose un DD de 30, et notre roubillard n'aurait donc aucune chance d'y parvenir (puisque'il ne peut pas obtenir mieux que 20 + 9 = 29).

#### Degré de maîtrise

Le degré de maîtrise est déterminé par le nombre de points de compétence que vous assignez à chacune de vos compétences, sachant que vous bénéficiez d'un certain nombre de points en début de carrière et que vous en gagnez d'autres à chaque niveau. Chaque compétence s'accompagne d'un degré de maîtrise, pouvant aller de 0 (aucune formation) à 23 (le degré de maîtrise maximal pour un personnage de niveau 20). Le degré de







## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

maîtrise est systématiquement ajouté au jet de compétence : autrement dit, plus le degré de maîtrise d'un personnage est élevé, plus il a de chances de se servir de cette compétence avec succès.

### Compétences de classe

Les compétences de classe correspondent à la spécialité d'une classe donnée et à la formation qui accompagne cette dernière. Chaque point de compétence dépensé s'accompagne d'une augmentation égale du degré de maîtrise (1 point = 1 point). Le degré de maîtrise maximal que le personnage peut atteindre est égal à son niveau + 3.

### Compétences d'autres classes

Les compétences d'autres classes sont celles pour lesquelles un personnage n'a pas une grande expérience. Chaque point de compétence dépensé augmente le degré de maîtrise de 1/2 point seulement et le degré de maîtrise maximal est égal à (niveau du personnage + 3) / 2, autrement dit, la moitié de celui d'une compétence de classe. Une augmentation de 1/2 du degré de maîtrise n'améliore pas les chances de réussir un jet de compétence, mais une seconde augmentation identique correspond à une augmentation finale de 1 du degré de maîtrise.

### Compétences réservées

Certaines compétences sont réservées aux membres d'une classe donnée, ce qui signifie que les autres personnages n'y ont pas droit. Pour les personnages de la classe concernée, ces compétences sont traitées comme des compétences de classe.

### Synergie

Certaines compétences fonctionnent particulièrement bien de façon conjuguée. En règle générale, le fait d'avoir un degré de maîtrise de 5 ou plus dans l'une de ces compétences confère un bonus de synergie de +2 aux jets de l'autre compétence, comme indiqué dans la description. Par exemple, Désamorçage des pièges et Pose de pièges fonctionnent parfaitement de cette manière.

### TYPES DE JETS DE COMPÉTENCE

**Jet de compétence innée :** il est possible de se servir de certaines compétences même lorsqu'on a un degré de maîtrise de 0. Chaque fois qu'une compétence peut être utilisée de manière innée, cela est indiqué dans sa description.

**Jet opposé :** un jet de compétence opposé se joue contre un jet de compétence effectué par un autre personnage. Par exemple, pour se faufiler derrière un garde sans se faire remarquer, il est nécessaire de faire un jet de Déplacement silencieux opposé au jet de Perception auditive du garde. Chaque personnage effectue son jet de compétence et celui



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

qui obtient le résultat le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, on rejoue jusqu'à ce qu'un vainqueur soit déterminé.

**Degré de difficulté :** la plupart des jets de compétence se font contre un degré de difficulté (DD) assigné à une tâche. Dans ce cas, le DD est le résultat à atteindre ou à dépasser. Tous les DD ont été déterminés par BioWare, mais ils peuvent également l'être par le concepteur d'un module. Par exemple, un piège à installer peut avoir un DD de 15. Pour pouvoir poser le piège, le personnage doit obtenir un résultat de 15 ou plus sur son jet de Pose de pièges. Notez que les circonstances peuvent parfois influencer sur le modificateur du personnage (une éventuelle pénalité d'armure, par exemple), tandis que d'autres peuvent modifier le DD de la tâche entreprise (le piège peut être défectueux).

**"Faire 20" :** en dehors des situations de combat, tous les jets de compétence s'effectuent comme si les personnages avaient pu "faire 20". Cela signifie qu'aucun jet de dé ne s'effectue et qu'on considère automatiquement que le résultat est un 20 naturel, auquel on ajoute les modificateurs normaux. En situation de combat, par contre, les jets de compétence s'effectuent normalement.

### LISTE DES COMPÉTENCES

Neverwinter Nights propose un grand nombre de compétences, bien trop, en fait, pour qu'un seul personnage puisse espérer toutes les maîtriser. Prenez donc garde de vous concentrer sur les compétences qui serviront le plus à votre PJ. Le tableau de la page 169 résume toutes les informations vitales sur les compétences.

**REMARQUE :** nous avons inclus des informations concernant la résolution des jets de compétence, mais vous n'aurez pas à vous en servir, car tous ces calculs sont automatiquement gérés par le jeu. En fait, vous n'avez besoin de savoir qu'une seule chose : plus votre degré de maîtrise est élevé et plus vous avez de chances de réussir à vous servir de la compétence correspondante.

### Mode Recherche

Les compétences Détection, Fouille et Perception auditive font partie du mode recherche. Lorsque vous activez ce dernier, votre vitesse de déplacement est réduite mais, dans le même temps, votre personnage effectue des jets de Détection, Fouille et Perception auditive tout autour de lui (voir page 102 pour de plus amples précisions concernant la réduction de la vitesse de déplacement).

### Mode furtif

Les compétences Déplacement silencieux et Discrétion font partie du mode furtif. Vous pouvez activer ce dernier à partir du menu radial et cela se fait automatiquement lorsque vous êtes invisible. Un personnage en mode furtif se déplace plus lentement que les autres (voir page 102 pour de plus amples précisions concernant la réduction de la vitesse de déplacement).





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS



### CONCENTRATION

**Caractéristique :** Constitution.

**Classes :** toutes.

**Innée :** oui.

On effectue un jet de Concentration chaque fois qu'un personnage est dérangé en pleine incantation. Cette compétence sert également à éviter de succomber à la compétence Raillerie.

**Jet de compétence :** le DD est égal à  $10 + \text{dégâts reçus} + \text{niveau du sort que votre personnage tente de lancer}$ . S'il se trouve à moins de 3 mètres d'un ennemi, il subit un malus de -4 au jet.

**Utilisation :** automatique.



### CONNAISSANCE DES SORTS

**Caractéristique :** Intelligence.

**Classes :** toutes.

**Innée :** non.

Cette compétence sert à identifier les sorts lancés par l'ennemi afin de jeter des contresorts.

**Jet de compétence :** un jet de compétence réussi signifie que votre personnage a réussi à identifier le sort lancé par son adversaire. Le DD du jet est égal à  $15 + \text{niveau du sort}$ . Tous les 5 points de degré de maîtrise, le personnage gagne un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde contre les sorts.

**Spécial :** un magicien spécialisé a droit à un bonus de +2 bonus lorsqu'il se trouve en présence d'un sort de son école de spécialisation. Un jet de Connaissance des sorts réussi est nécessaire avant de pouvoir jeter un contresort. Un magicien spécialisé subit un malus de -5 au jet s'il tente d'identifier un sort d'une école qui lui est interdite.

**Utilisation :** les jets de Connaissance des sorts se font automatiquement, chaque fois qu'un sort est lancé à proximité.



### CROCHETAGE

**Caractéristique :** Dextérité.

**Classes :** toutes.

**Innée :** non.

Cette compétence permet d'ouvrir portes et coffres fermés à clé.

**Jet de compétence :** le DD est déterminé par la complexité de la serrure. Cette dernière s'ouvre en cas de succès.

**Spécial :** des outils de cambrioleur confèrent divers bonus au jet, mais ils sont automatiquement détruits, et ce que la tentative se solde par un succès ou un échec.

**Utilisation :** sélectionnez la compétence puis prenez un objet verrouillé pour cible.

## 4•LE MANUEL DES JOUEURS



### DÉPLACEMENT SILENCIEUX

**Caractéristique :** Dextérité.

**Classes :** toutes.

**Innée :** oui.

Cette compétence permet de passer à côté d'un ennemi sans se faire remarquer.

**Jet de compétence :** le DD est en fait un jet de Perception auditive opposé. Si vous l'emportez, l'autre protagoniste n'entend pas votre personnage se déplacer.

**Spécial :** le mode furtif combine les compétences Déplacement silencieux et Discretion, mais notez que vous vous déplacez moins rapidement en mode furtif. Le fait de porter une armure constitue un sérieux handicap. Par contre, un éclairage faible crée des ombres, qui aident à se cacher.

**Utilisation :** mode furtif.



### DÉSAMORÇAGE DES PIÈGES

**Caractéristique :** Intelligence.

**Classes :** toutes.

**Innée :** non.

Cette compétence permet de désamorcer les pièges.

**Jet de compétence :** la compétence permet d'effectuer quatre actions distinctes, toutes en rapport avec les pièges, et le DD de base est déterminé par la complexité du piège et la difficulté de l'action entreprise. Le personnage peut examiner le piège afin de déterminer la difficulté d'une tentative de désamorçage (DD de base -7), signaler le piège afin que les autres membres du groupe puissent l'éviter (DD de base -5), le désamorcer (DD de base) ou le récupérer (DD de base +10).

**Spécial :** seuls les roubards peuvent désamorcer les pièges ayant un DD de 35 ou plus. Un personnage ayant un degré de maîtrise de 5 ou plus en Pose de pièges bénéficie d'un bonus de synergie de +2 à ses jets de Désamorçage des pièges.

Désamorçage des pièges et Pose de pièges sont deux compétences obtenues en décomposant la compétence Désamorçage/sabotage des règles de D&D.

**Utilisation :** Examiner, Signaler, Désamorcer et Récupérer sont quatre options proposées par le menu radial de chaque piège.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS



### DÉTECTION

**Caractéristique :** Sagesse.

**Classes :** toutes.

**Innée :** oui.

Un jet de compétence réussi permet de repérer une créature cachée.

**Jet de compétence :** opposé au jet de Discretion de la créature qui se cache.

**Spécial :** le don Vigilance confère un bonus de synergie de +2 aux jets de Détection. Les rôdeurs bénéficient d'un bonus quand il s'agit de repérer leurs ennemis jurés. Enfin, les elfes jouissent d'un bonus racial de +2 aux jets de Détection, et les demi-elfes d'un bonus racial de +1.

**Utilisation :** mode recherche.



### DISCIPLINE

**Caractéristique :** Force.

**Classes :** toutes.

**Innée :** oui.

Un jet réussi permet de résister à l'effet d'un don de combat (comme Coup ajusté, Désarmement ou Renversement).

**Jet de compétence :** le DD est égal au jet d'attaque de l'adversaire.

**Note :** cette compétence est propre à Neverwinter Nights ; elle n'existe pas dans les règles de Dungeons & Dragons® mais est vitale pour le bon fonctionnement du jeu.

**Utilisation :** automatique.



### DISCRETION

**Caractéristique :** Dextérité.

**Classes :** toutes.

**Innée :** oui.

Cette compétence permet de se cacher.

**Jet de compétence :** quand votre personnage se cache, vous devez effectuer un jet opposé au jet de Détection de l'adversaire, en appliquant le malus normal si votre PJ est en armure. En cas de succès, l'ennemi ne parvient pas à vous remarquer. Il est impossible de tenter de se cacher quand on se trouve dans le champ de vision d'une créature intelligente (exception faite des autres membres du groupe).

**Spécial :** le mode furtif combine les compétences Déplacement silencieux et Discretion, mais notez que vous vous déplacez moins rapidement en mode furtif. Le fait de porter une armure constitue un sérieux handicap. Par contre, un éclairage faible crée des ombres, qui aident à se cacher. Les personnages immobiles et/ou plus petits que la normale sont plus difficiles à repérer.

**Utilisation :** mode furtif.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS



### EMPATHIE AVEC LES ANIMAUX

**Caractéristique :** Charisme.

**Classes :** druide et rôdeur.

**Innée :** non.

Un jet de compétence réussi permet de charmer ou de dominer certaines créatures hostiles.

**Jet de compétence :** dans le cas des animaux et animaux sanguinaires, le DD est égal à 20 + DV de la créature. Pour ce qui est des monstres primitifs et des créatures magiques, il passe à 24 + DV de la cible. En cas de succès, la créature est charmée, ou dominée, si le jet est réussi de 6 ou plus.

**Spécial :** la créature devient automatiquement hostile si le personnage rate son jet de 5 ou plus.

**Utilisation :** sélectionnez cette compétence, puis désignez la cible. Une créature dominée se contrôle comme un compagnon d'armes. La créature reste charmée ou dominée pendant 1 round par niveau du personnage.



### FOUILLE

**Caractéristique :** Intelligence.

**Classes :** toutes.

**Innée :** oui.

Cette compétence sert à détecter les pièges.

**Jet de compétence :** le DD à atteindre est déterminé en fonction du degré de maîtrise en Pose de pièges de celui qui a posé le piège, ainsi que de la complexité du mécanisme. Seuls les roubards peuvent détecter les pièges assortis d'un DD supérieur à 25.

**Spécial :** cette compétence a une portée de 1.50 mètre en mode passif, et de 3 mètres en mode actif. Elfes et nains bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de Fouille, les demi-elfes d'un bonus racial de +1.

**Utilisation :** mode recherche.



### PREMIER SECOURS

**Caractéristique :** Sagesse.

**Classes :** toutes.

**Innée :** oui.

Cette compétence permet de rendre des points de vie et de soigner le poison ou les maladies, pour peu que l'on dispose d'une trousse de premiers secours.

**Jet de compétence :** il est nécessaire d'atteindre ou de dépasser le DD du poison ou de la maladie. En cas de succès, le malade est guéri et récupère un nombre de points de vie égal au jet de compétence, en prenant tous les modificateurs en compte. Même si le blessé n'est pas malade ou empoisonné, il est possible de le guérir en refermant ses plaies.

**Utilisation :** utilisez une trousse de premiers secours sur une créature blessée.







## 4•LE MANUEL DES JOUEURS



### PARADE

**Caractéristique :** Dextérité

**Classes :** toutes.

**Innée :** oui.

Cette compétence permet de détourner les attaques adverses, et parfois de porter de terribles contre-attaques.

**Jet de compétence :** le DD est égal au jet d'attaque (après modification) du coup porté par l'adversaire. En cas de succès, le personnage ne subit aucun point de dégât. Il ne peut parer plus de coups qu'il n'a d'attaques par round.

**Spécial :** si le jet de parade est réussi de 10 ou plus, le personnage a droit à une contre-attaque, c'est-à-dire une attaque supplémentaire qu'il porte contre son agresseur.

**Utilisation :** sélectionnez le mode Parade. A noter qu'il reste sélectionné tant que vous ne décidez pas de le désactiver.

**Note :** cette compétence est propre à Neverwinter Nights ; elle n'existe pas dans les règles de Dungeons & Dragons® mais est vitale pour le bon fonctionnement du jeu.



### PERCEPTION AUDITIVE

**Caractéristique :** Sagesse.

**Classes :** toutes.

**Innée :** oui.

Cette compétence permet de repérer les créatures se déplaçant silencieusement à proximité.

**Jet de compétence :** opposé au jet de Déplacement silencieux de l'adversaire. En cas de succès, le personnage repère l'adversaire et peut le prendre pour cible.

**Spécial :** le fait de rester immobile confère un bonus de +5 aux jets de Perception auditive. Le don Vigilance confère un bonus de synergie de +2 aux jets de Perception auditive. Les rôdeurs bénéficient d'un bonus quand ils utilisent cette compétence contre leurs ennemis jurés. Enfin, les elfes, gnomes et halfelins jouissent d'un bonus racial de +2, les demi-elfes d'un bonus racial de +1.

**Utilisation :** mode recherche.



### PERSUASION (DIPLOMATIE)

**Caractéristique :** Charisme.

**Classes :** toutes.

**Innée :** oui.

Au cours d'une conversation, le personnage peut persuader ses interlocuteurs de lui communiquer des renseignements ou de le payer plus cher.

**Jet de compétence :** le DD est déterminé par le PNJ auquel le personnage s'adresse.

**Spécial :** la compétence Diplomatie a été divisée en deux compétences distinctes

## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

(Persuasion et Raillerie) pour Neverwinter Nights.

**Utilisation :** durant les conversations.



### POSE DE PIÈGES

**Caractéristique :** Dextérité.

**Classes :** toutes.

**Innée :** non.

Le personnage est capable de poser des pièges en utilisant des trousse à piège.

**Jet de compétence :** effectué lorsqu'une trousse à piège est utilisée. Le DD de la tâche est déterminé par la puissance du piège.

**Spécial :** un degré de maîtrise de 5 ou plus en Désamorçage des pièges confère un bonus de synergie de +2 aux jets de Pose de pièges. Tous les membres du groupe savent où se trouvent les pièges posés par votre personnage. Désamorçage des pièges et Pose de pièges sont deux compétences obtenues en décomposant la compétence Désamorçage/sabotage des règles de D&D.

**Echec catastrophique :** si le jet de compétence est raté de 10 ou plus, votre personnage déclenche le piège par accident. Cela ne peut se produire que s'il essaye de poser le piège en situation de combat.

**Utilisation :** prenez une trousse à piège. Un icône visible pour tous les membres du groupe apparaît au sol pour représenter le piège.



### RAILLERIE (DIPLOMATIE)

**Caractéristique :** Charisme.

**Classes :** toutes.

**Innée :** oui.

Cette compétence permet d'énervier l'adversaire et de l'inciter à baisser sa garde pendant quelques instants.

**Jet de compétence :** opposé au jet de Concentration effectué par la cible des railleries du personnage. L'utilisation de cette compétence est considérée comme une attaque. En cas de succès, la cible subit une malus à la CA égal à la différence entre les deux jets (-6 maximum) pendant 5 rounds. Dans le même temps, elle a 30% de chances de rater ses incantations.

**Spécial :** la compétence Diplomatie a été divisée en deux compétences distinctes (Persuasion et Raillerie) pour Neverwinter Nights

**Utilisation :** sélectionnez la compétence, puis prenez la créature souhaitée pour cible.





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS



### REPRÉSENTATION

**Caractéristique :** Charisme.

**Classes :** barde.

**Innée :** oui.

Un barde utilisant cette compétence augmente grandement les facultés martiales de ses alliés, tout en leur permettant de résister aux attaques mentales. Représentation est obligatoire si le PJ veut se servir de sa musique de barde.

**Jet de compétence :** aucun, mais le pouvoir de la musique de barde dépend du degré de maîtrise obtenu dans cette compétence.

**Utilisation :** sélectionnez cette compétence et elle affecte automatiquement tous les alliés compris dans un rayon de 10 mètres autour du barde.



### SAVOIR (CONNAISSANCES)

**Caractéristique :** Intelligence.

**Classes :** toutes.

**Innée :** oui.

Cette compétence permet d'identifier les objets magiques.

**Jet de compétence :** le DD dépend de l'objet à identifier.

**Spécial :** les bardes ont plus de facilités que les autres personnages pour identifier les objets. Divers sorts et objets confèrent un bonus aux jets de Savoir. Cette compétence est issue de la compétence Connaissances de D&D.

**Utilisation :** automatique chaque fois que le personnage inspecte un objet ou une créature.



### UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES

**Caractéristique :** Charisme.

**Classes :** barde et roublard.

**Innée :** non.

Un jet de compétence réussi permet d'utiliser un objet magique réservé à une autre classe (ou encore une autre race ou un autre alignement) que celle de votre personnage.

**Jet de compétence :** le DD dépend de la valeur de l'objet si ce dernier est limité à une classe spécifique. S'il est limité à une race, le DD augmente de 5, et de 10 si l'objet est réservé à un alignement bien précis.

**Utilisation :** automatique quand le personnage tente d'utiliser un objet qui lui est théoriquement interdit. Voir tableau page 158.



### VOL À LA TIRE

**Caractéristique :** Dextérité.

**Classes :** toutes.

**Innée :** non.

Permet de subtiliser des objets dans le sac à dos des autres.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

**Jet de compétence :** cette compétence s'utilise en deux étapes distinctes : non seulement il faut s'emparer de l'objet, mais la cible ne doit pas s'en apercevoir. Pour voler l'objet, le DD de base est égal à 20 si la créature est neutre ou tolérante envers le PJ, et à 30 si elle est hostile. Ce jet est affecté par la pénalité d'armure, le cas échéant. La cible a ensuite droit à un jet de Détection opposé au jet de Vol à la tire du personnage, les créatures hostiles bénéficiant d'un bonus de +10. Si elle l'emporte, elle remarque la tentative de vol. Dans ce cas, un PNJ devient automatiquement hostile, tandis qu'un PJ est alerté que vous venez d'essayer de le voler. Si vous réussissez le premier jet et remportez le second, vous réussissez à subtiliser l'objet sans qu'on vous remarque.

**Utilisation :** sélectionnez la compétence, puis votre cible.

### DONS

Les dons offrent de nouvelles capacités à votre personnage ou améliorent celles qu'il possède déjà. Il s'agit plus de talents innés que de compétences, ce qui explique qu'ils ne s'accompagnent d'aucun degré de maîtrise. Soit on les a, soit on ne les a pas.

Le personnage débute sa carrière avec un don seulement, mais il en gagne un autre tous les trois niveaux (c'est-à-dire aux niveaux 3, 6, 9, 12, 15 et 18). Guerriers et magiciens ont également droit à des dons supplémentaires, tirés de listes spécifiques (voir page 52). Enfin, les humains commencent leur carrière avec un don de plus que les autres races.

Certains dons s'accompagnent de conditions préalables (bonus minimum à l'attaque, valeur de caractéristique donnée, don ou compétence) et votre personnage doit y satisfaire pour pouvoir le prendre. Il existe plusieurs catégories de dons : certains sont d'ordre général, ce qui signifie qu'aucune règle ne les gouverne, tandis que d'autres sont des dons de métamagie, qui permettent aux lanceurs de sorts d'augmenter l'efficacité de leurs sorts (en les jetant toutefois à un niveau supérieur au niveau habituel), et que les derniers sont réservés à certaines classes : prêtres et paladins pour ce qui est d'Emprise sur les morts-vivants, et guerriers dans le cas de Spécialisation martiale.

**NOTE** concernant les dons de métamagie : c'est durant la phase de préparation qu'un magicien ou lanceur de sorts divins choisit les sorts qu'il souhaite préparer à l'aide d'un don de métamagie (ce qui l'oblige à prendre les sorts choisis à un niveau supérieur). Cela signifie que la partie Sorts connus du livre de sorts s'accompagne d'une série d'onglets indiquant quels sorts peuvent être préparés à l'aide de dons de métamagie. Il y a un onglet Sorts connus, ainsi qu'un autre par don de métamagie du personnage.

C'est au moment de jeter leurs sorts que bardes et ensorceleurs décident de faire appel ou non à leurs dons de métamagie. Comme les autres personnages, ils jettent alors leurs sorts à un niveau supérieur. Ensorceleurs et bardes se voient proposer une option Don de métamagie à partir de leur menu radial, mais ils peuvent les placer normalement dans la barre de raccourci.

Un sort de métamagie fonctionne à son niveau habituel, même s'il est nécessaire de le jeter à un niveau supérieur. Le jet de sauvegarde reste le même, sauf si la description du don indique le contraire. Les modifications apportées par les dons de ce type n'affectent que les sorts lancés par le personnage, pas ceux qu'il invoque à partir d'un parchemin ou d'une baguette, par exemple.

Les dons de métamagie ne fonctionnent pas avec tous les sorts. Reportez-vous à la description de chaque don pour ce qui est des sorts qu'il ne peut affecter. Il est impossible de cumuler plusieurs dons de métamagie sur un seul sort, mais rien n'empêche de préparer plusieurs sorts à l'aide de divers dons de ce type.





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

Neverwinter Nights propose énormément de dons différents et aucun personnage ne pourra jamais tous les prendre. Choisissez donc ceux qui correspondent le mieux à votre personnage et qui améliorent ses capacités. Le tableau récapitulatif des dons se trouve page 170.



### AMBIDEXTRIE

**Type de don :** général.

**Condition :** Dex 15+.

**Requis pour :** Science du combat à deux armes.

**Avantage :** lorsque le personnage combat à l'aide de deux armes, ce don réduit de 4 le malus que le PJ subit au jet d'attaque avec l'arme de sa main non directrice (la main gauche pour un droitier).

**Utilisation :** automatique en cas de combat à deux armes. Les rôdeurs gagnent automatiquement ce don au niveau 1.



### ARME DE PRÉDILECTION

**Type de don :** général.

**Conditions :** maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +1.

**Requis pour :** Spécialisation martiale (réservé aux guerriers).

**Avantage :** le personnage est doué dans le maniement de l'arme choisie, ce qui se traduit par un bonus de +1 au jet d'attaque.

**Utilisation :** automatique. Ce don peut être pris à plusieurs reprises, mais ses effets ne se cumulent pas : une nouvelle arme doit être choisie à chaque fois.



### ATTAQUE EN PUISSANCE

**Type de don :** général.

**Condition :** For 13+.

**Requis pour :** Enchaînement, Science de l'attaque en puissance.

**Avantage :** le personnage délivre de puissantes attaques, mais sans faire preuve de la moindre finesse. Lorsqu'il utilise ce don, il bénéficie d'un bonus de +5 aux jets de dégâts mais souffre d'un malus de -5 aux jets d'attaque.

**Utilisation :** mode combat.



### BOTTE SECRÈTE

**Type de don :** général.

**Condition :** bonus de base à l'attaque au moins égal à +1.

**Avantage :** le personnage utilise les armes légères en finesse avec une grande efficacité, ce qui lui permet d'appliquer son modificateur de Dextérité au jet d'attaque, en lieu et place de son modificateur de Force (ce don n'est donc utile que si la Dextérité du PJ est supérieure à sa Force).



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

**Utilisation :** automatique quand le personnage utilise l'une des armes suivantes : arbalète légère, dague, épée courte, fronde, hache de lancer, hachette, kama, kukri, marteau léger, masse d'armes, rapière, serpe et shuriken, ainsi que lorsqu'il combat à mains nues.



### COMBAT À DEUX ARMES

**Type de don :** général.

**Conditions :** aucune.

**Requis pour :** Science du combat à deux armes.

**Avantage :** les malus assortis au combat à deux armes quand le personnage a ce don. Les malus normaux (-6 pour la main directrice et -10 pour l'autre main) deviennent -4/-8.

**Utilisation :** le don Ambidextrie réduit également le malus affecté à la main non directrice de 4 (pour un total de -4/-4). Enfin, si l'arme utilisée dans la main non directrice est légère, le malus est encore réduit de 2 pour les deux armes (soit un total de -2/-2). Les rôdeurs gagnent ce don au niveau 1.



### COUP AJUSTÉ

**Type de don :** général.

**Condition :** bonus de base à l'attaque au moins égal à +1.

**Requis pour :** Matraque.

**Avantage :** donne la possibilité de porter une attaque handicapante en frappant l'adversaire au bras ou à la jambe. Les coups ajustés s'effectuent à -4 au jet d'attaque. En cas de coup au but, la cible a droit à un jet de Discipline. Si elle le rate, l'attaque frappe bien l'endroit voulu. Un coup ajusté porté à la jambe réduit la Dextérité de 2 et la vitesse de déplacement de 20% : au bras, il impose un malus de -2 aux jets d'attaque. Tous ces résultats sont cumulables. L'effet d'un coup ajusté dure 4 rounds.

**Utilisation :** sur décision.



### DÉSARMEMENT

**Type de don :** général.

**Condition :** Int 13+.

**Requis pour :** Science du désarmement.

**Avantage :** le personnage peut tenter de désarmer son adversaire. Cela lui impose un malus de -6 au jet d'attaque, lequel est également modifié en faveur du combattant qui possède la plus grande arme (de +4 par catégorie de taille de différence). En cas de coup au but, l'attaque inflige les dégâts normaux et, si l'adversaire rate un jet de Discipline, son arme lui est arrachée des mains.

**Utilisation :** sur décision. Toute tentative de désarmement offre une attaque d'opportunité à l'adversaire.





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS



### ECOLE RENFORCÉE

**Type de don :** général.

**Condition :** faculté de lancer des sorts du 1er niveau.

**Avantage :** le personnage maîtrise parfaitement les sorts d'une certaine école de magie, ce qui rend ses sorts plus dangereux ( + 2 au DD du jet de sauvegarde de tous les sorts de cette école ).

**Utilisation :** automatique. Ce don peut être pris à plusieurs reprises, mais ses effets ne se cumulent pas. Il est nécessaire de choisir des écoles différentes à chaque fois.



### EFFICACITÉ DES SORTS ACCRUE

**Type de don :** général.

**Condition :** faculté de lancer des sorts du 1er niveau.

**Avantage :** les sorts du personnage sont plus efficaces, ce qui se traduit par un bonus de + 2 au jet visant à déterminer si ses sorts parviennent à vaincre la résistance à la magie de l'adversaire.

**Utilisation :** automatique.



### EMPRISE SUR LES MORTS-VIVANTS

**Type de don :** spécial.

**Condition :** réservé aux prêtres et paladin.

**Avantage :** ce pouvoir d'origine divine permet de renvoyer les morts-vivants 6 fois de plus par jour.

**Utilisation :** automatique.



### ENCHAÎNEMENT

**Type de don :** général.

**Conditions :** For 13+. Attaque en puissance.

**Avantage :** si le personnage tue un adversaire au corps à corps, il bénéficie instantanément d'une attaque supplémentaire contre un autre ennemi se trouvant à portée.

**Utilisation :** automatique.



### ESQUIVE

**Type de don :** général.

**Condition :** Dex 13+.

**Requis pour :** Souplesse du serpent

**Avantage :** l'agilité du PJ lui confère un bonus d'esquive de + 1 à la CA contre les attaques portées par son adversaire actuel ( ou le dernier en date ).

**Utilisation :** automatique, mais une condition faisant disparaître le bonus de Dextérité à la CA fait également disparaître le bonus d'esquive. Plusieurs bonus d'esquive ( obtenus grâce à la race ou à différents dons ) sont cumulables.

## 4•LE MANUEL DES JOUEURS



### EXTENSION D'EFFET

**Type de don :** métamagie.

**Condition :** faculté de lancer les sorts du 2e niveau.

**Avantage :** l'efficacité de certains sorts peut être augmentée de 50% pour ce qui est de certaines variables ( nombre de cibles, dégâts, etc., mais pas la durée ).

**Utilisation :** tout sort modifié par ce don doit être préparé ou choisi comme s'il avait deux niveaux de plus. Par contre, le jet de sauvegarde qui l'accompagne n'est en rien modifié ( pas plus que les jets opposés, dans le cas d'une tentative de dissipation de la magie ).



### EXTENSION DE DURÉE

**Type de don :** métamagie.

**Condition :** faculté de lancer les sorts du 1er niveau.

**Avantage :** la durée de certains sorts peut être augmentée de 100%.

**Utilisation :** tout sort modifié par ce don doit être préparé ou choisi comme s'il avait un niveau de plus. Les sorts à durée instantanée ou permanente ne sont pas affectés.



### INCANTATION AU COMBAT

**Type de don :** général.

**Condition :** faculté de lancer les sorts du 1er niveau.

**Avantage :** le personnage est tellement habitué à lancer ses sorts en situation de combat qu'il ne subit pas le malus normal de - 4 au jet de Concentration quand il se trouve à moins de 3 mètres d'un adversaire.

**Utilisation :** automatique.



### INCANTATION RAPIDE

**Type de don :** métamagie.

**Condition :** faculté de lancer les sorts du 4e niveau.

**Avantage :** le personnage est capable de lancer ses sorts instantanément, ce qui le protège contre les interruptions et les contresorts. Un sort affecté par ce don ne demande qu'une action libre et une autre action peut être entreprise au cours du même round ( y compris le fait de lancer un autre sort ). Un seul sort bénéficiant d'Incantation rapide peut être jeté au cours d'un round.

**Utilisation :** tout sort modifié par ce don doit être préparé ou choisi comme s'il avait quatre niveaux de plus.



### INCANTATION SILENCIEUSE

**Type de don :** métamagie.

**Condition :** faculté de lancer les sorts du 1er niveau.

**Avantage :** le personnage peut jeter certains sorts sans prononcer les formules magiques habituelles.





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

**Utilisation** : tout sort modifié par ce don doit être préparé ou choisi comme s'il avait un niveau de plus. Les sorts de barde ne peuvent bénéficier de ce don, car ils sont intrinsèquement mêlés au chant ou à la musique du personnage.



### INCANTATION STATIQUE

**Type de don** : métamagie.

**Condition** : faculté de lancer les sorts du 1er niveau.

**Avantage** : le personnage peut jeter certains sorts sans faire le moindre geste.

La pénalité d'armure habituelle ne s'applique pas pour un sort préparé à l'aide de ce don.

**Utilisation** : tout sort modifié par ce don doit être préparé ou choisi comme s'il avait un niveau de plus.



### MANIEMENT DES ARMES COURANTES

**Type de don** : général.

**Conditions** : aucune.

**Avantage** : ce don permet de manier toutes les armes courantes, c'est-à-dire : arbalète légère, arbalète lourde, bâton, dague, dard, fronde, gourdin, lance, masse d'armes, morgenstern et serpe. Un personnage ne peut pas s'équiper d'armes qu'il ne manie pas.

**Utilisation** : tous les personnages manient automatiquement les armes courantes, exception faite des druides, magiciens, moines et roubards. Le sort Transformation de Tenser permet aux magiciens de manier temporairement toutes les armes courantes.



### MANIEMENT DES ARMES DE GUERRE

**Type de don** : général.

**Conditions** : aucune.

**Avantage** : ce don permet de manier toutes les armes de guerre. Un personnage ne peut pas s'équiper d'armes qu'il ne manie pas. Les armes de guerre sont les suivantes : arc court, arc long, cimeterre, épée à deux mains, épée bâtarde, épée courte, épée longue, fléau d'armes léger, fléau d'armes lourd, grande hache, hache d'armes, hache de lancer, hachette, hallebarde, marteau de guerre, marteau léger et rapière.

**Utilisation** : barbares, guerriers, paladins et rôdeurs manient automatiquement toutes les armes de guerre.



### MANIEMENT DES ARMES EXOTIQUES

**Type de don** : général.

**Conditions** : bonus de base à l'attaque au moins égal à +1.

**Avantage** : ce don permet de manier toutes les armes exotiques, qui sont les suivantes : double-lame, faux, fléau double, hache double, kama, katana, kukri et shuriken.

**Utilisation** : automatique.

## 4•LE MANUEL DES JOUEURS



### MANIEMENT DU BOUCLIER

**Type de don** : général.

**Conditions** : aucune.

**Avantage** : le personnage sait comment se protéger à l'aide d'un bouclier.

**Utilisation** : toutes les classes ont automatiquement ce don, exception faite des suivantes : ensorceleurs, magiciens, moines et roubards.



### PARADE DE PROJECTILES

**Type de don** : général.

**Conditions** : Dex 13+. Science du combat à mains nues.

**Avantage** : le personnage peut tenter de dévier la trajectoire d'un projectile par round (jet de Réflexes contre un DD de 20).

**Utilisation** : automatique si le personnage n'est pas pris au dépourvu. Les moines gagnent ce don au niveau 2.



### PORT D'ARMURE INTERMÉDIAIRE

**Type de don** : général.

**Condition** : Port d'armure légère.

**Requis pour** : Port d'armure lourde.

**Avantage** : ce don permet de se servir efficacement d'une armure intermédiaire.

**Utilisation** : automatique. Toutes les classes ont automatiquement ce don, sauf les moines, roubards, ensorceleurs et magiciens.



### PORT D'ARMURE LÉGÈRE

**Type de don** : général

**Conditions** : aucune

**Requis pour** : Port d'armure intermédiaire

**Avantage** : ce don permet de se servir efficacement d'une armure légère.

**Utilisation** : automatique. Toutes les classes ont automatiquement ce don, sauf les moines, ensorceleurs et magiciens.



### PORT D'ARMURE LOURDE

**Type de don** : général.

**Conditions** : Port d'armure légère. Port d'armure intermédiaire.

**Avantage** : ce don permet de se servir efficacement d'une armure lourde.

**Utilisation** : automatique. Guerriers, paladins et prêtres ont automatiquement ce don.



### QUINTESSANCE DES SORTS

**Type de don** : métamagie.

**Condition** : faculté de lancer les sorts du 3e niveau.

**Avantage** : le personnage est capable de lancer des sorts dont toutes les variables (nombre de cibles, dégâts, etc.) sont au maximum.





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

**Utilisation** : tout sort modifié par ce don doit être préparé ou choisi comme s'il avait trois niveaux de plus. Par contre, le jet de sauvegarde qui l'accompagne n'est en rien modifié (pas plus que les jets opposés, dans le cas d'une tentative de dissipation de la magie).



### RÉFLEXES SURHUMAINS

**Type de don** : général.

**Conditions** : aucune.

**Avantage** : ce don accorde un bonus de +2 à tous les jets de Réflexes.

**Utilisation** : automatique.



### RENVERSEMENT

**Type de don** : général.

**Conditions** : aucune.

**Requis pour** : Science du renversement

**Avantage** : ce don permet de renverser un adversaire. Le personnage effectue un jet d'attaque à -4. En cas de succès, la cible a droit à un jet opposé (Discipline). Si vous l'emportez, l'adversaire se retrouve à terre.

**Utilisation** : sur décision. Les individus à terre sont incapables d'attaquer, tandis qu'on les attaque à +4 au corps à corps (mais à -4 à l'aide d'armes de jet). On peut au maximum renverser un adversaire faisant une catégorie de plus. Le jet opposé de la cible s'effectue à +4 si sa taille est supérieure d'une catégorie à celle du personnage, ou à -4 par différence de catégorie de taille en sa défaveur. Les moines gagnent ce don au niveau 6.



### ROBUSTESSE

**Type de don** : général.

**Conditions** : aucune.

**Avantage** : le personnage est plus résistant que la normale, ce qui se traduit par 1 point de vie supplémentaire par niveau (ce gain étant rétroactif).

**Utilisation** : automatique.



### SCIENCE DE L'ATTAQUE EN PUISSANCE

**Type de don** : général.

**Conditions** : Attaque en puissance, Force 13+.

**Avantage** : le personnage choisit de porter une attaque à -10. S'il touche, les dégâts qu'il inflige sont augmentés de +10. Ce don est particulièrement efficace contre un grand nombre d'adversaires faciles à toucher.

**Utilisation** : mode combat.



### SCIENCE DU COMBAT À DEUX ARMES

**Type de don** : général.

**Conditions** : Ambidextrie, Combat à deux armes, bonus de base à l'attaque au moins égal à +9.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

**Avantage** : le personnage est capable de porter une seconde attaque (assortie d'un malus de -5 au jet) avec l'arme qu'il tient dans sa main non directrice.

**Utilisation** : automatique. Les rôdeurs gagnent ce don au niveau 9, même s'ils ne satisfont pas aux conditions.



### SCIENCE DU COMBAT À MAINS NUES

**Type de don** : général.

**Conditions** : aucune.

**Requis pour** : Parade de projectiles, Uppercut.

**Avantage** : les adversaires n'ont plus droit à la moindre attaque d'opportunité contre le personnage quand celui-ci les affronte à mains nues.

**Utilisation** : automatique. Les moines reçoivent ce don au niveau 1.



### SCIENCE DU CRITIQUE

**Type de don** : général.

**Conditions** : maniement de l'arme choisie, bonus de base à l'attaque au moins égal à +8.

**Avantage** : ce don double les chances que le personnage a d'obtenir des coups critiques quand il utilise une arme de la catégorie choisie. Par exemple, une épée longue (critique possible sur un 19-20) aura un critique possible de 17-20 pour lui.

**Utilisation** : automatique. La plage de critique possible d'une arme acérée est déjà doublée, ce qui fait qu'elle devient triplée à l'aide de ce don. Science du critique peut être pris à plusieurs reprises, mais il faut choisir une arme différente à chaque fois.



### SCIENCE DU DÉSARMEMENT

**Type de don** : général.

**Conditions** : Int 13+, Désarmement.

**Avantage** : le personnage a appris à ne pas s'exposer aux attaques d'opportunité quand il essaye de désarmer un adversaire, et il ne risque pas d'être lui-même désarmé en cas d'échec de sa tentative. En cas de succès, il arrache son arme à son ennemi (s'il se bat à mains nues, il peut même s'emparer de l'arme adverse, s'il le souhaite). Le malus assorti au jet d'attaque est réduit à -4.

**Utilisation** : sur décision.



### SCIENCE DE LA PARADE

**Type de don** : général.

**Condition** : Intelligence 13+.

**Avantage** : confère un bonus d'aptitude de +4 aux jets d'attaque opposés du personnage quand il utilise le don Parade.

**Utilisation** : automatique.





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS



### SCIENCE DU RENVERSEMENT

**Type de don :** général.

**Conditions :** Renversement, bonus de base à l'attaque au moins égal à -7.

**Avantage :** le personnage a appris à utiliser le don Renversement comme s'il avait une taille supérieure d'une catégorie. Sinon, ce don fonctionne exactement comme renversement.

**Utilisation :** sur décision. Les moines reçoivent automatiquement ce don au niveau 6.



### SOUPLESSE DU SERPENT

**Type de don :** général.

**Conditions :** Dex 13+, Esquive.

**Avantage :** le personnage a appris à éviter les attaques d'opportunité, ce qui lui confère un bonus d'esquive de +4 à la CA contre ce type de coups.

**Utilisation :** automatique, mais une condition faisant disparaître le bonus de Dextérité à la CA fait également disparaître le bonus d'esquive. Plusieurs bonus d'esquive (obtenus grâce à la race ou à différents dons) sont cumulables.



### SPÉCIALISATION MARTIALE

**Type de don :** spécial.

**Conditions :** guerrier ayant un bonus de base à l'attaque au moins égal à +4. Arme de prédilection pour l'arme choisie.

**Avantage :** le personnage s'est tellement entraîné à manier l'arme choisie qu'il bénéficie d'un bonus de +2 aux dégâts quand il s'en sert.

**Utilisation :** ce don peut être pris à plusieurs reprises, mais ses effets ne se cumulent pas. Il faut choisir une nouvelle Arme de prédilection à chaque fois.



### TALENT

**Type de don :** général.

**Condition :** pouvoir utiliser la compétence correspondante.

**Avantage :** le personnage maîtrise tellement la compétence associée qu'il bénéficie d'un bonus de +3 à tous ses jets de compétence.

**Utilisation :** automatique. Ce don peut être pris à plusieurs reprises, mais ses effets ne se cumulent pas. Il faut choisir une nouvelle compétence à chaque fois.



### TIR À BOUT PORTANT

**Type de don :** général.

**Conditions :** aucune.

**Requis pour :** Tir rapide.

**Avantage :** le personnage n'est en rien dérangé par le combat au corps à corps. Il peut utiliser son arme de jet sans subir le malus habituel de -4 quand il tire alors que ses adversaires se trouvent au contact. De plus, il bénéficie d'un bonus de +1 aux jets d'attaque

## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

et de dégâts tant que ses cibles sont situées à moins de 5 mètres de lui.

**Utilisation :** automatique.



### TIR RAPIDE

**Type de don :** général.

**Conditions :** Dex 13+, Tir à bout portant.

**Avantage :** le personnage utilise ses armes de jet très rapidement, ce qui lui confère une attaque supplémentaire par round. Elle s'effectue à son meilleur bonus de base à l'attaque, mais toutes ses attaques du round subissent un malus de -2.

**Utilisation :** sur décision.



### UPPERCUT

**Type de don :** général.

**Conditions :** Dex 13+, Sag 13+, Matraque, bonus de base à l'attaque au moins égal à +8.

**Avantage :** le personnage peut tenter de frapper son adversaire en un point précis, ce qui lui impose un malus de -4 aux jets d'attaque et de dégâts. En cas de succès, il touche son ennemi en un point vulnérable, l'obligeant à réussir un jet de Vigueur (DD 10 + 1/2 niveau de l'attaquant + modificateur de Sagesse de l'attaquant) pour ne pas se retrouver sonné et incapable de bouger pendant 3 rounds. Cette attaque peut être utilisée une fois par jour tous les quatre niveaux du personnage.

**Utilisation :** sur décision. Les moines reçoivent automatiquement ce don au niveau 1, même s'ils ne remplissent pas les conditions requises. De plus, ils ne subissent pas de malus aux jets d'attaques ou de dégâts quand ils s'en servent, ce qu'ils peuvent faire jusqu'à une fois par jour et par niveau. Morts-vivants et créatures artificielles sont immunisés contre cette attaque, de même que toutes les créatures immunisées contre les coups critiques.



### VIGILANCE

**Type de don :** général.

**Conditions :** aucune.

**Avantage :** bonus de +2 aux jets de Détection et de Perception auditive (sens aiguisés).

**Utilisation :** automatique.



### VIGUEUR SURHUMAINE

**Type de don :** général.

**Conditions :** aucune.

**Avantage :** le personnage est très résistant, ce qui se traduit par un bonus de +2 à tous ses jets de Vigueur.

**Utilisation :** automatique.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS



### **VOLONTÉ DE FER**

**Type de don :** général.

**Conditions :** aucune.

**Avantage :** la force mentale du personnage lui confère un bonus de +2 à tous ses jets de Volonté.

**Utilisation :** automatique.

## ECOLES DE MAGIE

### **Universelle**

Cette école n'en est pas vraiment une. Elle représente plutôt le désir qu'ont de nombreux magiciens de connaître tous les types de sorts, sans se concentrer sur aucune école.

**Ecole interdite :** aucune



### **Abjuration**

Ces sorts protègent contre les attaques magiques et physiques.

**Ecole interdite :** Invocation



### **Divination**

Les devins sont capables de voir l'avenir avant qu'il ne se produise. Leurs sorts leur servent principalement à pour obtenir des renseignements, mais certains peuvent être utiles au combat.

**Ecole interdite :** Illusion



### **Enchantement**

Ces sorts permettent de prendre le contrôle des autres créatures ou de conférer des propriétés magiques à un objet.

**Ecole interdite :** Illusion



### **Evocation**

Ces sorts permettent de manipuler l'énergie ou de créer quelque chose à partir de rien. Les meilleurs sorts d'attaque font partie de cette école.

**Ecole interdite :** Invocation



### **Illusion**

Les illusions modifient les perceptions des cibles. La plus célèbre de toutes est celle qui permet de devenir invisible.

**Ecole interdite :** Enchantement



### **Nécromancie**

Ces sorts manipulent la vie, la créent ou y mettent un brusque terme.

## 4•LE MANUEL DES JOUEURS



**Ecole interdite :** Divination

### **Invocation**

Ces sorts permettent d'appeler des créatures, le plus souvent sous la forme d'alliés convoqués.



**Ecole interdite :** Transmutation

### **Transmutation**

Ces sorts transforment le sujet, de manière subtile ou voyante.

**Ecole interdite :** Invocation

## DOMAINES

Au moment de la création du personnage, les prêtres doivent se choisir deux domaines. Faites votre choix parmi la liste qui vous est proposée.

Chaque domaine confère un pouvoir spécifique et plusieurs sorts supplémentaires. En voici un bref résumé (voir également page 162).

**Air :** renvoi des élémentaires

**Bien :** renvoi des Extérieurs

**Connaissance :** plus de sorts de domaine

**Destruction :** attaque contre les créatures artificielles (comme renvoi des morts-vivants)

**Eau :** renvoi des élémentaires

**Faune :** convocation de monstres améliorés

**Faune :** renvoi de la vermine

**Feu :** renvoi des élémentaires

**Force :** force divine

**Fourberie :** augmentation des compétences généralement utilisées par les roubleurs

**Guérison :** sorts de soins plus puissants

**Guerre :** maîtrise du combat

**Magie :** plus de sorts de domaine

**Mal :** renvoi des Extérieurs

**Mort :** avatar du Plan négatif

**Protection :** protection divine

**Soleil :** renvoi des morts-vivants renforcé

**Terre :** renvoi des élémentaires

**Voyage :** plus de sorts de domaine



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### COMPAGNONS ANIMAUX

Les compagnons animaux sont des créatures dont les aptitudes et les facultés martiales dépassent celles des autres représentants de leur race. Ils sont bien souvent redoutables au combat. Au fur et à mesure que votre personnage gagne des niveaux, votre compagnon animal fait de même. Chaque fois que vous gagnez un niveau dans une classe ayant l'aptitude compagnon animal (druide ou rôdeur), vous pouvez changer de type d'animal si vous le souhaitez.

### FAMILIERS

Les familiers sont des créatures magiques invoquées par les magiciens et les ensorceleurs. Tout comme les compagnons animaux, ils font d'excellents alliés au combat, mais cela est dû à leurs pouvoirs magiques plutôt qu'à leurs facultés martiales.

### Personnalisation de votre personnage

Vous pouvez personnaliser l'apparence, la description et la voix de votre personnage.

#### Apparence

Faites votre choix parmi les têtes, corps, vêtements et tatouages qui vous sont proposés. Vous pouvez modifier la couleur de la peau et des cheveux de votre PJ (et même de ses tatouages, le cas échéant).

#### Informations concernant le personnage

Une fois votre apparence déterminée, entrez le nom de votre personnage (ou choisissez-en un aléatoirement). Vous pouvez également rédiger une brève description que les autres joueurs se verront envoyer quand ils rencontreront votre PJ.

### DIALOGUE RAPIDE

Neverwinter Nights vous propose une fonction de dialogue rapide afin de communiquer sans perdre de temps avec les autres joueurs et vos associés (compagnons d'armes, familiers et compagnons animaux : voir page 100 pour de plus amples détails). Les options de dialogue rapide suivies d'un astérisque (\*) sont des ordres auxquels vos associés obéissent automatiquement. On active le mode dialogue rapide en appuyant sur la touche V, puis sur les touches donnant l'instruction souhaitée. Chaque instruction s'accompagne d'une phrase parlée, mais celle-ci varie en fonction de la voix que vous avez choisie (en d'autres termes, les personnages ne donnent pas leurs ordres de la même façon). Les touches de dialogue rapide par défaut sont les suivantes :

## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### Dialogue rapide

V :-Activer dialogue rapide

W -Instructions de combat

E- Attaquez \*

R- Cri de guerre

D- Soignez-moi\*

W- A l'aide

Ennemi repéré

S- Fuir

T- Railler

F- Protégez-moi \*

X- Restez en position \*

E -Instructions d'exploration

E -Suivez-moi \*

W- Regardez ici

D- Regroupement

S- Ecartez-vous

D -Instructions liées aux tâches

W- Crocheter serrure

E- Fouiller les environs

S- Avancer furtivement

C- Je peux le faire

X- Je ne peux pas le faire

A- Tâche achevée

S -Communication d'ordre relationnel

S- Bonjour

D- Oui

W- Non

E- Halte

Repos

X- Je m'ennuie

A- Au revoir

X -Communication d'ordre personnel

X- Merci

W- Rire

Juron

D- Acclamation

S- J'ai quelque chose à dire

Z- Mauvaise idée

E- Menacer

\* Indique que cette instruction concerne les compagnons d'armes.





### COMBAT

#### DÉCISIONS EN TEMPS RÉEL

Neverwinter Nights est un jeu en temps réel appliquant les règles de la 3e édition de Dungeons & Dragons, ce qui signifie que vos décisions sont prises dans le cadre des rounds de combat. Vous donnez des instructions à vos personnages, et elles apparaissent dans la barre d'action, située en haut à gauche de l'écran. Vous pouvez empiler certaines tâches, comme le fait de ramasser les objets, d'ouvrir les portes ou de lancer des sorts, mais les ordres de base (déplacement et combat) prennent le pas sur tous les autres.

Une fois que vous maîtriserez le système de combat de Neverwinter Nights, vous verrez qu'il est utile de planifier vos combats à l'avance, par exemple en choisissant les trois prochains sorts que vous comptez jeter l'un à la suite de l'autre, ou encore entrer dans un mode de combat tel qu'Attaque en puissance ou Parade.

La barre d'action vous permet de voir très rapidement ce que votre personnage est en train de faire et ce qu'il va faire par la suite. Servez-vous en à votre avantage.

#### HOSTILE OU AMICAL

##### Réaction des PNJ

Les PNJ réagissent différemment à votre contact et vos actes influent sur leur réaction. Vous risquez par exemple de perdre un ami si vous attaquez des innocents, mais vous pouvez aussi vous faire des alliés, certes peu fiables, en aidant des gens malfaisants à réaliser leurs ambitions. Une action par défaut vous est proposée pour chaque type de réaction.

Les types de réaction sont les suivants :

##### Hostile

En général, les créatures hostiles vous attaquent à vue et se battent jusqu'à la mort. Il vous est impossible de leur parler.

**Action par défaut :** attaquer.

##### Neutre

La plupart des gens sont neutres envers vous, du moins de prime abord. Vous pouvez vous adresser à eux afin d'en apprendre davantage sur le monde de jeu. Si vous les attaquez, ils deviennent hostiles.

**Action par défaut :** parler.



##### Amical

Les PNJ amicaux se comportent exactement comme ceux qui sont neutres envers vous, sauf qu'ils peuvent vous aider (le plus souvent, en vous soignant gratuitement). Si vous êtes attaqué en leur présence, il est fort possible qu'ils vous aident.

**Action par défaut :** parler.

##### Occupé

Par moment, lorsque vous souhaitez parler à un PNJ, le jeu vous répondra qu'il est occupé (le plus souvent, en situation de combat). Cela signifie que le PNJ est dans l'incapacité de vous parler tant que le combat n'est pas terminé. Si ce message s'affiche en dehors d'une situation de combat, attendez un round et essayez de nouveau.

**Action par défaut :** aucune interaction n'est possible avec ces PNJ tant qu'ils sont occupés.

##### Invulnérable

Certains personnages sont invulnérables. En règle générale, il s'agit de PNJ puissants qui permettent à l'histoire d'avancer. Vous pouvez les attaquer, mais cela ne leur fera rien : ils ne se mettront même pas en colère.

**Action par défaut :** parler.

##### Factions

Le concept de factions joue un rôle dans le système des réactions. En résumé, toutes les créatures du monde de jeu appartiennent à une faction (par exemple, la plupart des monstres font partie de la faction "Hostile"). Diverses factions sont représentées dans chaque ville (gens du peuple, marchands, gardes), et la plupart sont divisées en sous-factions (gardes de prison, gardes de la ville). Chaque faction a une réaction type envers les autres factions et votre personnage. Certaines sont alliées, d'autres sont ennemies.

C'est pour cette raison que les gardes de la ville vous attaquent automatiquement lorsque vous vous en prenez aux gens du peuple. Ils ne font pas partie de la même faction, mais les rapports qui les unissent font que les gardes ont pour obligation de défendre les gens du peuple.

Qu'est-ce que cela signifie exactement pour vous ? Vous devez avoir conscience que le fait d'attaquer certains groupes pourrait modifier la réaction des autres factions à votre rencontre. Par exemple, si vous attaquez constamment les innocents, vous finirez par avoir une très mauvaise réputation et tous les gardes s'en prendront à vous. Mais, si vous connaissez deux factions rivales, vous pouvez également les inciter à s'entretuer, après quoi il ne restera plus qu'à passer derrière elles pour vous remplir les poches.





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### PRENDRE UN ADVERSAIRE POUR CIBLE

#### Utiliser le menu radial

Chaque fois que vous appelez le menu radial à partir d'un objet, vous passez en mode cible, ce qui signifie que toute action que vous choisissez est dirigée sur l'objet pris pour cible. Par exemple, si vous jouez un moine et si vous appelez le menu radial en cliquant sur le gobelours qui vous attaque pour sélectionner Déluge de coups, votre attaque se porte automatiquement contre le monstre.

#### Autre méthode

Le menu radial n'est pas la seule option qui vous soit proposée pour prendre un adversaire pour cible. Vous pouvez également placer armes, attaques spéciales et sorts dans votre barre de raccourci. A partir de ce moment, il vous est possible de les utiliser en mode action. Imaginons que vous jouiez toujours le moine de l'exemple précédent. Cette fois-ci, quand le gobelours apparaît, vous décidez de sélectionner Déluge de coups à partir de la barre de raccourci (où vous l'aviez précédemment placé). Il ne vous reste plus alors qu'à sélectionner le gobelours pour que votre personnage l'attaque.

### LE JET D'ATTAQUE

Tout personnage ou créature portant une attaque le fait en jetant 1d20 (qui lui donne donc un résultat compris entre 1 et 20). Afin de voir si le coup touche, tous les bonus de l'attaquant sont ajoutés au jet et le résultat final doit atteindre ou dépasser la CA de la cible.

### LES BLESSURES ET LA MORT

La vie d'aventurier est très excitante, mais elle comporte son lot de danger. Chaque fois qu'un jet d'attaque atteint ou dépasse la CA de l'adversaire, ce dernier subit des dégâts.

#### Blessures

Chaque fois que votre personnage est blessé, il perd des points de vie (pv). Quand ses pv tombent à 0 ou en dessous, il meurt (voir ci-dessous). Il existe plusieurs façons de récupérer des points de vie.

La première consiste à se reposer, ce que vous pouvez faire en cliquant sur "Repos" à partir du menu radial. Mais cela prend du temps et vous devez vous assurer de vous trouver dans un endroit sûr avant de vous endormir. Il vous est impossible de vous reposer en cours de combat ou juste après.

Mais il existe bien d'autres manières de récupérer des points de vie, comme par exemple les sorts ou les potions de soins, ainsi que la compétence Premiers secours.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### Jets de sauvegarde

Les jets de sauvegarde quantifient les chances que le personnage a de résister à certains types d'attaque (poison, sorts, souffle de dragon, etc.). Quand le jet de sauvegarde est réussi, le personnage est partiellement ou totalement protégé contre l'attaque (dégâts réduits ou effet évité).

**Réflexes** : plus ce bonus est élevé, plus vous avez de chances d'éviter une boule de feu de magicien ou le souffle d'un dragon. Votre modificateur de Dextérité s'ajoute à vos jets de Réflexes.

**Vigueur** : indique les chances que votre PJ a de résister aux attaques affectant directement son organisme (poison, paralysie, sorts causant une mort immédiate, etc.). Votre modificateur de Constitution s'ajoute à vos jets de Vigueur.

**Volonté** : représente votre résistance aux attaques mentales et autres influences externes. Votre modificateur de Sagesse s'ajoute à vos jets de Volonté.

Vos jets de sauvegarde s'améliorent au fil des niveaux et de nombreux objets magiques devraient augmenter vos divers bonus pour peu que vous vous en équipiez. Enfin, certains sorts peuvent également améliorer vos jets de sauvegarde (de manière temporaire), mais vous devez avoir conscience que d'autres ont l'effet inverse, à savoir, qu'ils les rendent plus difficiles à réussir !

### Mort et respawn

Votre personnage meurt si ses points de vie tombent à 0 ou en dessous. A ce moment, il est transporté au temple le plus proche, où il est soigné. Si vous le souhaitez, vous pouvez alors le ramener à l'endroit où il a perdu la vie.

**AVERTISSEMENT** : le monstre (ou le piège, etc.) qui a tué votre personnage sera peut-être encore là à votre retour.

**Ramener les morts à la vie** : deux sorts, Rappel à la vie et Résurrection, permettent de redonner vie aux défunts, mais seuls les prêtres de haut niveau y ont accès.

### PRIS AU DÉPOURVU

Les personnages pris au dépourvu ne bénéficient pas de leur éventuel bonus de Dextérité pour ce qui est du calcul de leur CA. De plus, ils sont vulnérables à une attaque sournoise de roublard. L'aptitude esquive instinctive permet aux barbares et roublands de conserver leur bonus de Dextérité à la CA, même quand ils sont pris au dépourvu.

Un personnage ne peut être pris au dépourvu que quand :

- Il accomplit une tâche n'ayant rien à voir avec le combat.
- Il est en mode prêt.
- Il s'éloigne d'un combat en cours.





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### ATTAQUES D'OPPORTUNITÉ

Il arrive qu'un combattant abaisse volontairement sa garde afin d'exécuter une action autre que celles habituelles en situation de combat. Dans ce cas, ses adversaires au contact bénéficient d'une attaque supplémentaire à son encontre. On appelle cela une attaque d'opportunité.

**Espace contrôlé :** vous contrôlez l'espace dans lequel vous pouvez frapper au corps à corps. En règle générale, celui signifie la zone qui se trouve à moins de 1.50 mètre devant vous dans un arc de cercle de 120°. Vous avez droit à une attaque d'opportunité contre votre adversaire si ce dernier accomplit certaines actions à l'intérieur de l'espace que vous contrôlez.

**Quand s'expose-t-on aux attaques d'opportunité :** le plus souvent, quand on se déplace à l'intérieur d'un espace contrôlé par un adversaire (ou quand on en sort, sauf quand on se replie).

Certaines actions provoquent une attaque d'opportunité adverse. Voici lesquelles :

- Tenter une attaque à distance (alors qu'on est au corps à corps)
- Attaquer à mains nues (sans avoir le don Science du combat à mains nues)
- Lancer un sort
- Activer un objet de type "à fin d'incantation" (tel qu'un parchemin ou une baguette)
- Utiliser un pouvoir magique
- Courir
- Utiliser un don\*

*\*Tous les dons n'exposent pas à une attaque d'opportunité. Voir la description de chacun pour de plus amples précisions.*

**Accomplir une attaque d'opportunité :** l'attaque d'opportunité est une attaque de corps à corps utilisant votre bonus de base normal. Vous ne pouvez en effectuer qu'une seule par round.

### ASSOCIÉS

Vos associés sont des créatures obéissant à vos ordres directs. Compagnons animaux et familiers entrent dans cette catégorie, de même que les compagnons d'armes et les monstres convoqués ou dominés. Ces alliés devraient vous être d'une aide précieuse pour vaincre les multiples périls proposés par Neverwinter Nights.

Une fois que vous avez un associé, vous pouvez lui donner des ordres par le biais du menu radial. Il vous suffit de sélectionner votre associé, d'activer le menu radial et de choisir l'une des options suivantes :

## 4•LE MANUEL DES JOUEURS



**Suivez-moi :** l'associé cesse ce qu'il est en train de faire pour se rapprocher de vous.



**Attaquez :** il attaque vos ennemis.



**Protégez-moi :** il attaque vos ennemis, en se concentrant sur ceux qui vous menacent directement.



**Restez là :** il reste là où il se trouve et se défend en cas d'attaque.



**Soignez moi :** il cesse ce qu'il est en train de faire pour venir vous soigner.

Certains associés peuvent également recevoir d'autres ordres par le truchement d'une conversation. En leur parlant, vous pourrez modifier la position qu'ils occupent par rapport à vous, ou encore leur demander de détecter et de désamorcer les pièges, par exemple. Vous pouvez transmettre vos instructions à tous vos associés en même temps grâce au système de dialogue rapide.

## DÉPLACEMENT

De nombreux facteurs modifient la vitesse de déplacement dans Neverwinter Nights (race, charge portée, objets magiques, sorts, etc.). Aucun personnage ne peut aller en dessous de 10% de sa vitesse de déplacement normale (sauf s'il est immobilisé ou paralysé) ni au-delà de 150%. Barbares et moines sont capables de se déplacer plus vite. Les malus au déplacement sont résumés ci-dessous.

### Mode recherche et mode furtif

Votre personnage ne peut pas courir lorsque vous choisissez l'un de ces modes. Sa vitesse de déplacement est réduite de 50%.

### Charge transportée

Un personnage légèrement chargé est incapable de courir, tandis qu'un autre qui se retrouve lourdement chargé se déplace à 50% de sa vitesse normale.



## Réduction de la vitesse de déplacement

Cas de figure	Vitesse effective	Possibilité de courir ?
Pas en mode recherche ni en mode furtif, non chargé	100%	Oui
Mode recherche	100%	Non
Mode furtif	100%	Non
Charge légère	100%	Non
Deux parmi les suivants : mode recherche, mode furtif, charge légère	50%	Non
Mode recherche, furtif et charge légère	25%	Non
Charge lourde	Malus additionnel de 50%	Non

## SORTS

### Introduction

Neverwinter Nights inclut un système de magie extrêmement développé ( mais très facile d'utilisation ) qui suit fidèlement les règles de D&D. Afin de comprendre comment les sorts fonctionnent dans le jeu, il est nécessaire de commencer par s'intéresser aux effets qu'ils permettent de produire.

### DESCRIPTION DES EFFETS

Les effets permettent de comprendre les interactions possibles entre le personnage et son environnement ( y compris les objets et créatures qui s'y trouvent ). Les effets peuvent être très simples ( un bonus au jet d'attaque ) ou, au contraire, extrêmement complexes ( comme le fait de se retrouver pris dans une toile d'araignée monstrueuse ). Tous ceux que le jeu vous propose sont détaillés ci-dessous. Ils s'affichent sur la barre d'état du personnage, le cas échéant.

La plupart des effets sont causés par des sorts, pouvoirs magiques ou objets magiques. Les bonus d'origines diverses se cumulent, ce qui n'est pas le cas des bonus ( ou malus ) similaires. Par exemple, le sort Force de taureau augmente temporairement la Force du sujet. Mais ce dernier ne peut bénéficier deux fois de l'effet du même sort. Par contre, s'il possède également un anneau lui conférant +2 en Force, ce bonus se cumule avec celui que lui apporte le sort. Dans le cas où les deux bonus proviennent de la même source, ils ne se cumulent pas mais on tient compte du plus puissant des deux. Ainsi, un personnage recevant deux sorts de Force de taureau ( qui lui donneraient respectivement +5 et +2 en Force ) bénéficierait d'un bonus de +5 en Force ( et ce, même si c'est le second sort qui le lui confère ).

### Arrêt du temps

Tout s'immobilise dans le monde de jeu. Seule la créature qui a invoqué l'effet peut encore bouger.

### A terre

Les créatures à terre sont considérées comme étant prises au dépourvu ( voir page 99 ) : elles perdent donc leur bonus de Dextérité à la CA. De plus, quiconque les frappe au corps à corps le fait avec un bonus de +4 au jet d'attaque.





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### Camouflage

Quiconque tente d'attaquer le sujet a une chance de rater avant même de faire son jet d'attaque.

### Cécité

Les créatures aveugles ou aveuglées subissent un malus de -4 au jet d'attaque et leurs coups ont 50% de chances de rater.

### Chance de rater

Quand cet effet est activé, le personnage affecté a des chances de rater sa cible (sous forme d'un pourcentage) avant même d'effectuer le jet d'attaque.

### Charme

Un PNJ charmé est incapable d'attaquer la créature qui le contrôle. De même, un PJ charmé ne peut agresser la créature qui le contrôle jusqu'au terme du sort.

### Confusion

La victime ne peut agir que de trois façons différentes : errer sans but, cesser de bouger ou attaquer la plus proche créature.

### Créature convoquée

Les créatures convoquées sont vulnérables aux sorts tels que Renvoi et Parole de la foi.

### Dégâts

Les dégâts réduisent les points de vie de la cible. Ils font forcément partie de l'une des catégories suivantes : acide, feu, froid, électricité, son, énergie négative, magie, énergie divine, arme contondante, tranchante ou perforante.

### Domination

Une créature dominée est contrôlée par quelqu'un d'autre. Les PNJ qui se retrouvent dans cet état sont considérés comme faisant partie du groupe et meurent pour le PJ s'il le faut. Les PJ dominés sont considérés comme hébétés. On ne peut dominer qu'une seule créature à la fois.

### Enchevêtrement

Les créatures enchevêtrées sont incapables de bouger et considérées comme prises au dépourvu.

### Etourdissement

Le créatures étourdies sont incapables de bouger : elles sont considérées à terre.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### Hébétement

Les créatures hébétées sont incapables de combattre, de lancer des sorts ou de faire appel à leurs dons ou compétences. Par contre, elles peuvent encore fuir.

### Immunité

Il est possible d'être immunisés contre n'importe quel effet négatif décrit dans cette section. Par exemple, un personnage immunisé contre les maladies ne craint pas les maladies.

### Immunité contre la magie

Quelques créatures sont naturellement immunisées contre certains types de sorts :

- Sort unique.
- Sorts d'une même école.
- Sorts d'un certain niveau (et en dessous).

### Invisibilité

Les créatures invisibles bénéficient d'un bonus de camouflage de 50% contre les attaques adverses. Dans le même temps, leurs ennemis ne bénéficient pas de leur bonus de Dextérité à la CA, saufs s'ils ont le don Esquive instinctive.

### Lenteur

Les créatures ralenties se déplacent à 50% de leur vitesse normale. Elles subissent également un malus de -2 à la CA, aux jets de Réflexes et aux jets d'attaque (dans le même temps, elles perdent aussi une attaque par jour). Cet effet est contré par Rapidité.

### Maladie

Les maladies peuvent affaiblir les caractéristiques du personnage. Dès qu'il y a un risque d'infection, le PJ doit effectuer un jet de Vigueur. En cas de succès, il résiste au mal, sinon l'incubation commence. Après un nombre d'heures spécifié à l'avance, la maladie se manifeste sous forme de caractéristiques amoindries. Par la suite, le personnage doit réussir un jet de Vigueur à chaque nouvelle période de repos s'il ne veut pas que ses caractéristiques s'affaiblissent plus encore. S'il réussit deux de ces jets de Vigueur à la suite, son organisme chasse le mal. Les points de caractéristique perdus sont récupérés en se reposant. Certaines maladies ont d'autres effets (cécité, etc.) qui se manifestent au terme de la période d'incubation (ou au bout de 24 heures).

### Malédiction

Une ou plusieurs caractéristiques de la victime sont réduites d'un nombre de points prédéterminé. La plupart des malédictions sont permanentes, mais certains puissants sorts de prêtre permettent de s'en débarrasser.





### Modification du bonus à l'attaque

Modificateur possible : de -5 à +5.

Le personnage bénéficie d'un bonus (non cumulable avec les autres) aux jets d'attaque et de dégâts.

### Modification de la CA

Modificateur possible : de -5 à +5.

Le personnage bénéficie d'un bonus à la CA. Il existe cinq types de bonus dans ce cas : celui qui est dû à l'armure, celui qui est dû au bouclier, le bonus d'esquive, le bonus naturel et le bonus de parade. Seuls les bonus d'esquive se cumulent, jusqu'à un maximum de +5. Pour tous les autres types de bonus, seul le plus important est pris en compte.

### Modification de caractéristique

Modificateur possible : de -10 à +10.

Une caractéristique est augmentée ou diminuée, ce qui peut éventuellement changer son modificateur. Les effets de réduction de caractéristique entrent dans cette catégorie.

### Modification de compétence

Modificateur possible : de -20 à +20.

Le degré de maîtrise d'une compétence est augmenté ou diminué. Cet effet peut s'appliquer à une seule compétence ou à toutes celles du personnage.

### Modification des dégâts

Modificateur possible : de -5 à +5, +1d4, +1d6, +1d8, +1d10 et +2d6.

Les dégâts délivrés par le personnage sont modifiés comme indiqué. Par exemple, les attaques du PJ peuvent s'accompagner de +1d4 points de dégâts (feu) ou +2d6 points de dégâts (acide).

### Modification de l'immunité contre les dégâts

Modificateur possible : de -100 à 100%.

S'exprime sous la forme d'un pourcentage modifiant un certain type de dégâts. Par exemple, un personnage bénéficiant d'une immunité contre le feu de 25% ne subirait que 30 points de dégâts s'il se retrouvait dans la zone d'effet d'une Boule de feu infligeant 40 points de dégâts.

### Modification des jets de sauvegarde

Modificateur possible : de -10 à +10.

Les jets de sauvegarde peuvent être améliorés ou diminués séparément ou tous ensemble. Il est également possible qu'ils ne soient modifiés que contre certains effets (poison, sorts affectant l'esprit, etc.).



### Modification de la vitesse de déplacement

Augmente ou réduit la vitesse de base du personnage (modification exprimée sous forme de pourcentage).

### Mort

La mort peut survenir des suites d'une accumulation de dégâts ou d'un terrible sort. Pour le PJ, ce n'est qu'une étape avant la reprise de l'aventure. Par contre, pour la plupart des autres créatures, elle est irrévocable.

### Niveaux négatifs

Certains monstres sont capables d'absorber l'énergie des êtres vivants. Chaque niveau négatif impose un malus de -1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence. La victime meurt si son nombre de niveaux négatifs atteint ou excède son nombre de niveaux réels.

### Nombre d'attaques augmenté

Augmente le nombre d'attaques qu'un personnage est capable de délivrer au cours d'un round.

### Paralysie

Les créatures paralysées sont incapables de bouger ou d'agir ; on les considère à terre.

### Points de vie temporaires

Ils viennent s'ajouter aux points de vie normaux du personnage, en lui permettant éventuellement de dépasser son maximum normal. Il n'existe aucun moyen de récupérer les points de vie temporaires perdus.

### Poison

Le poison affaiblit les caractéristiques du personnage en deux temps. Au moment où celui-ci est empoisonné, il effectue un jet de Vigueur pour tenter de résister au poison. En cas d'échec, ses caractéristiques sont affaiblies. Au bout de 1 minute, le PJ joue un autre jet de Vigueur. S'il le rate également, ses caractéristiques sont encore amoindries. Il est possible de faire disparaître le poison entre les deux étapes grâce à la compétence Premiers secours ou au sort Neutralisation du poison (mais les points de caractéristique perdu ne sont pas récupérés à ce moment ; on les récupère en se reposant).

### Rapidité

Cet effet confère une augmentation de 50% de la vitesse de déplacement, un bonus d'esquive de +4 à la CA et une attaque supplémentaire par round. Tous les temps d'incantation du personnage sont réduits de moitié.





### Réduction des dégâts

Représente la faculté qu'ont certains monstres d'ignorer, à chaque coup infligé, une partie des dégâts subis au corps à corps lorsque ces derniers sont d'un type spécifique (tranchants, perforants ou contondants), à moins que l'arme qui les frappe ne bénéficie d'un bonus d'enchantement suffisant pour les affecter. La réduction des dégâts s'exprime sous la forme de deux chiffres séparés par une barre de fraction : le premier chiffre (ou nombre) indique les points de dégâts auxquels la créature résiste, le second l'enchantement nécessaire pour que la réduction des dégâts ne fasse plus effet. Ainsi, un monstre bénéficiant d'une réduction des dégâts de  $20/ \cdot 3$  ignore, à chaque coup, les 20 premiers points de dégâts portés par une arme inférieure à  $\cdot 3$ . Les attaques magiques ne tiennent aucun compte de la réduction des dégâts.

Les créatures qui possèdent ce pouvoir sont considérées comme ayant des attaques naturelles jouissant d'un enchantement identique. Par exemple, un dragon rouge bénéficie d'une réduction des dégâts de  $20/ \cdot 3$ . Quand il attaque d'autres créatures ayant ce pouvoir, on considère que ses armes naturelles bénéficient d'un enchantement de  $\cdot 3$  (même si cela ne lui confère aucun bonus).

### Régénération

Détermine les points de vie que le personnage récupère sur une période donnée.

### Renvoi

Les créatures renvoyées sont considérées terrifiées : elles s'enfuient le plus loin possible du prêtre pendant 10 rounds.

### Résistance aux dégâts

Les créatures qui possèdent ce pouvoir ignorent un certain nombre de points de dégâts infligés par une source donnée. Contrairement à la réduction des dégâts, la résistance aux dégâts ne peut être vaincue par une arme enchantée. Ce pouvoir s'exprime sous la forme d'un type de dégâts et d'un montant, comme par exemple feu  $20/-$ . Cela signifie que la créature ignore les 20 premiers points de dégâts de type feu qu'elle subit.

### Résistance à la magie

Les créatures dotées de ce pouvoir bénéficient de l'équivalent d'une armure contre les sorts. Quiconque les prend pour cible doit au moins atteindre leur valeur de résistance à la magie sur un jet de niveau de lanceur de sorts ( $1d20 +$  niveau du jeteur de sorts), sans quoi l'attaque reste sans effet.

### Sanctuaire

Ce sort permet au personnage de ne pas se faire remarquer du moment que les créatures qui l'entourent ratent un jet de Volonté.

### Silence

Les créatures affectées ne font plus de bruit mais n'entendent plus rien non plus. Les lanceurs de sorts sont incapables de jeter des sorts à composante verbale.

### Sommeil

Les créatures endormies sont considérées prises au dépourvu et toutes les attaques qui les prennent pour cible s'effectuent à  $\cdot 4$ . Par contre, elles se réveillent dès qu'elle reçoivent un coup.

### Surdité

Les créatures assourdies ne peuvent pas effectuer de jets de Perception auditive ni être averties par les cris de leurs alliés. Elles ont également 20% de chances de rater leur incantation chaque fois qu'elles essayent de lancer un sort.

### Ténèbres

Un personnage pris dans une zone de ténèbres magiques est considéré aveugle (pour ce qui est de voir les autres créatures) et invisible (pour ce qui est de se faire repérer) à la fois.

### Terreur

Les créatures terrifiées sont forcées de s'enfuir. Elles subissent également un malus de  $-2$  aux jets de sauvegarde.

### Vision lucide

Permet de voir les créatures invisibles, mais aussi celles qui sont en mode furtif ou protégées par Sanctuaire.

## TACTIQUE

Il est souvent nécessaire d'établir une tactique pour venir à bout des protections magiques d'une liche ou contrer ses sorts. Pour ce qui est des sorts, la tactique se décompose en trois catégories : alliés, dissipation et contresorts.

### Alliés

Les créatures convoquées sont particulièrement vulnérables aux sorts tels que Renvoi et Parole de la foi.

### Dissipation

Tout sort pouvant faire disparaître un enchantement ou une protection magique est dit de dissipation. Brèche et Brèche suprême font ainsi disparaître un grand nombre de protections d'un seul coup, tandis que Dissipation mineure, Dissipation de la magie et Dissipation suprême peuvent faire disparaître n'importe quel effet, du moment qu'il est



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

temporaire et magique. Mais ces sorts ne fonctionnent pas toujours : plus un sort a été placé par un personnage puissant, plus il est difficile de le dissiper.

### Contresorts

En mode contresort, un lanceur de sorts peut empêcher l'adversaire de faire usage de sa magie. Pour contrer un sort, il est nécessaire d'en sacrifier un soi-même. Plus le nombre de personnages tentant de lancer un contresort est élevé, plus leurs chances de succès sont importantes. Dissipation mineure, Dissipation de la magie, Dissipation suprême et Disjonction de Mordenkainen sont des contresorts universels, contrant automatiquement tout sort de même niveau ou moins. Sinon, n'importe quel sort peut être contré à condition que le personnage en défense lance le même. Enfin, plusieurs sorts peuvent être contrés par d'autres sorts spécifiques (c'est par exemple le cas de Lenteur et de Rapidité, qui se contrent mutuellement).

### DESCRIPTION DES SORTS

Tous les sorts sont décrits dans le jeu (il suffit de les examiner pour voir leur description s'afficher). Voici comment se présente leur description :

**Niveau de lanceur de sort** : indique les classes qui peuvent utiliser ce sort, et à quel niveau.

**Niveau inné** : le niveau auquel le sort peut être contré et celui auquel il est utilisé pour la création d'objets magiques à l'aide de l'éditeur NWN.

**Ecole** : l'école de magie dont le sort fait partie (particulièrement utile pour les magiciens).

**Registre** : indique de quelle catégorie le sort fait partie (important pour ce qui est des moyens permettant de s'en protéger).

**Composantes** : la plupart des sorts ont des composantes verbales et gestuelles, même si certains n'ont qu'un seul type de composante. Silence empêche de lancer les sorts à composante verbale.

**Portée** : il existe quatre catégories de portée : contact, courte, moyenne et longue.

**Zone d'effet** : sept possibilités : personnelle, une créature, P (petite), M (Moyenne), G (Grande), TG (Très Grande) ou C (Colossale).

**Durée** : indique le temps que dure l'effet du sort (en rounds, tours ou heures).

**Contresorts additionnels** : le ou les sorts pouvant contrer l'enchantement (en plus des contresorts universels et du sort lui-même).

**Jet de sauvegarde** : indique si le sort autorise un jet de sauvegarde et, si oui, quel est le résultat en cas de succès.

**Résistance à la magie** : indique si le pouvoir de résistance à la magie est efficace contre le sort.

**Description** : brève description de l'effet du sort.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### RÉSUMÉ DES SORTS

Voici un bref résumé de tous les sorts, regroupés par classe et par niveau. Leur description est contenue dans le jeu.

#### Barde

Sorts de barde du niveau 0

**Hébétement** : la cible est hébétée si elle a 5 DV ou moins.

**Lumière** : crée une petite source de lumière.

**Résistance** : +1 à tous les jets de sauvegarde.

**Soins superficiels** : rend 1 point de vie.

Sorts de barde du 1er niveau

**Charme-personne** : la réputation du personnage augmente de 50% pour la cible.

**Convocation de créatures I** : appelle un blaireau sanguinaire.

**Dissipation mineure** : version plus faible de Dissipation de la magie.

**Frayeur** : effraye les créatures faibles.

**Graisse** : ralentit ou renverse les adversaires.

**Identification** : donne un bonus de 25. +1/niveau à la compétence de Savoir.

**Protection contre l'alignement** : bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les sorts mentaux lancés par les créatures d'un alignement spécifique.

**Soins légers** : rend 1d8 pv. +1/niveau.

**Sommeil** : endort pour 2d4 DV de créatures.

Sorts de barde du 2e niveau

**Cacophonie** : 1d8 points de dégâts (son) dans la zone d'effet.

**Cécité/surdité** : la cible devient aveugle et sourde.

**Clarté** : fait disparaître les effets de type sommeil, confusion, étourdissement et charme.

**Convocation de créatures II** : appelle un sanglier sanguinaire.

**Détection de l'invisibilité** : le sujet voit l'invisible.

**Force de taureau** : augmente la Force du sujet de 1d4 + 1.

**Grâce féline** : augmente la Dextérité du sujet de 1d4 + 1.

**Immobilisation de personne** : paralyse un humanoïde.

**Invisibilité** : sujet invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou lance un sort.

**Ruse du renard** : augmente l'Intelligence du sujet de 1d4 + 1.

**Sagesse du hibou** : augmente la Sagesse du sujet de 1d4 + 1.

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

**Soins modérés** : rend 2d8 pv. +1/niveau.

**Splendeur de l'aigle** : augmente le Charisme du sujet de 1d4 + 1.







## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

**Ténèbres** : plonge la zone d'effet dans l'obscurité.

**Visage spectral** : réduction des dégâts (10 / 2) ; immunités contre les sorts du 1er niveau ou moins.

Sorts de barde du 3e niveau

**Charme-monstre** : la réputation du personnage augmente de 50% pour la cible.

**Cercle magique contre l'alignement** : personnage et alliés proches gagnent un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les sorts mentaux lancés par les créatures d'un alignement spécifique.

**Clairaudience/clairvoyance** : bonus de +10 aux jets de Détection et de Perception auditive.

**Confusion** : la cible se comporte de façon étrange.

**Convocation de créatures III** : appelle un loup sanguinaire.

**Délivrance des malédictions** : chasse toutes les malédictions du sujet.

**Détection des pièges** : +10 aux jets de Fouille.

**Dissipation de la magie** : fait disparaître les effets magiques.

**Guérison des maladies** : guérit toutes les maladies du sujet.

**Lenteur** : vitesse de déplacement de la cible réduite de 50%.

**Malédiction** : réduit de 2 toutes les caractéristiques de la cible.

**Rapidité** : une action supplémentaire par round et vitesse de déplacement augmentée de 50%.

**Soins importants** : rend 3d8 pv. +1/niveau.

**Sphère d'invisibilité** : personnage et alliés deviennent invisibles.

**Terreur** : fait fuir les ennemis.

Sorts de barde du 4e niveau

**Convocation de créatures IV** : appelle une araignée sanguinaire.

**Cri de guerre** : +2 aux jets d'attaque et de dégâts pour les alliés, les ennemis sont terrifiés.

**Domination** : la cible passe temporairement sous le contrôle du lanceur de sorts.

**Immobilisation de monstre** : monstre paralysé.

**Invisibilité suprême** : le sujet est invisible et le reste, même s'il attaque ou lance des sorts.

**Mythes et légendes** : bonus de +10 aux jets de Savoir. +1 tous les 2 niveaux.

**Neutralisation du poison** : sujet soigné s'il était empoisonné.

**Renvoi** : tous les associés convoqués de la cible sont renvoyés.

**Soins intensifs** : rend 4d8 pv. +1/niveau.

Sorts de barde du 5e niveau

**Brume mentale** : malus de -10 aux jets de Volonté pour qui se trouve dans la brume.

**Cercle de guérison** : rend 1d8 pv. +1/niveau, à tous les alliés proches.



112

## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

**Convocation de créatures V** : appelle un tigre sanguinaire.

**Dissipation suprême** : version plus puissante de Dissipation de la magie.

**Visage éthéré** : réduction des dégâts (20 / 3) et immunité contre les sorts du 2e niveau ou moins.

Sorts de barde du 6e niveau

**Convocation de créatures VI** : appelle un ours sanguinaire.

**Rapidité de groupe** : tous les alliés proches gagnent une attaque supplémentaire par round et leur vitesse de déplacement est augmentée de 50%.

**Tampon d'énergie** : résistance aux dégâts (40/-) contre les énergies destructives.

**Tempête de grêle** : 3d6 pts de dégâts contondants + 2d6 pts de dégâts (froid).

### Druide

Sorts de druide du niveau 0

**Endurance aux énergies destructives** : réduction des dégâts (10/-) contre les énergies destructives.

**Lumière** : crée une petite source de lumière.

**Résistance** : +1 à tous les jets de sauvegarde.

**Soins superficiels** : rend 1 point de vie.

Sorts de druide du 1er niveau

**Convocation de créatures I** : appelle un blaireau sanguinaire.

**Enchevêtrement** : la végétation se saisit de l'ennemi.

**Graisse** : ralentit ou renverse les ennemis.

**Soins légers** : rend 1d8 pv. +1/niveau.

**Sommeil** : endort pour 2d4 DV de créatures.

Sorts de druide du 2e niveau

**Charme-personne ou animal** : la réputation du personnage augmente de 50% pour la cible.

**Convocation de créatures II** : appelle un sanglier sanguinaire.

**Dissipation mineure** : version plus faible de Dissipation de la magie.

**Force de taureau** : augmente la Force du sujet de 1d4 +1.

**Fouer de feu** : 2d6 pts de dégâts (feu). +1d6 par niveau au-dessus de 3.

**Immobilisation d'animal** : animal paralysé.

**Peau d'écorce** : fait durcir la peau du sujet et augmente sa CA.

**Résistance aux énergies destructives** : résistance aux dégâts (20/-) contre les énergies destructives.



113



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

**Restauration partielle** : fait disparaître les malus aux caractéristiques, à la CA, à l'attaque, aux dégâts, à la résistance à la magie ou aux jets de sauvegarde.

Sorts de druide du 3e niveau

**Appel de la foudre** : la foudre inflige 1d6 points de dégâts/niveau.

**Contagion** : une maladie aléatoire affecte la cible.

**Convocation de créatures III** : appelle un loup sanguinaire.

**Domination d'animal** : la cible passe temporairement sous le contrôle du lanceur de sorts.

**Empoisonnement** : empoisonne la cible (comme avec de l'ajonc à feuilles bleues).

**Guérison des maladies** : guérit toutes les maladies du sujet.

**Neutralisation du poison** : sujet guéri s'il était empoisonné.

**Protection contre les énergies destructives** : résistance aux dégâts (30/-) contre les énergies destructives.

**Soins modérés** : rend 2d8 pv. + 1/niveau.

Sorts de druide du 4e niveau

**Colonne de feu** : 1d6 points de dégâts (feu)/niveau.

**Convocation de créatures IV** : appelle une araignée sanguinaire.

**Dissipation de la magie** : dissipe les effets magiques.

**Immobilisation de monstre** : monstre paralysé.

**Liberté de mouvement** : sujet immunisé contre la paralysie.

**Marteau des dieux** : 1d8 points de dégâts tous les 2 niveaux.

**Peau de pierre** : réduction des dégâts (10/-5).

**Soins importants** : rend 3d8 pv. + 1/niveau.

Sorts de druide du 5e niveau

**Convocation de créatures V** : appelle un tigre sanguinaire.

**Eveil** : le compagnon animal devient temporairement plus fort.

**Exécution** : la cible meurt si elle rate un jet de Vigueur.

**Mur de feu** : 4d6 points de dégâts (feu).

**Protection contre la mort** : sujet immunisé contre tous les sorts de mort.

**Résistance à la magie** : RM de 12. + 1/niveau.

**Soins intensifs** : rend 4d8 pv. + 1/niveau.

**Tempête de grêle** : 3d6 pts de dégâts contondants + 2d6 pts de dégâts (froid).



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

Sorts de druide du 6e niveau

**Cercle de guérison** : rend 1d8 pv. + 1/niveau, à tous les alliés proches.

**Convocation de créatures VI** : appelle un ours sanguinaire.

**Dissipation suprême** : version plus puissante de Dissipation de la magie.

**Peau de pierre suprême** : réduction des dégâts (20/-5).

**Régénération** : le sujet se régénère de 6 pv/round.

**Tampon d'énergie** : résistance aux dégâts (40/-) contre les énergies destructives.

Sorts de druide du 7e niveau

**Aura de vitalité** : tous les alliés dans la zone d'effet reçoivent un bonus de +4 en Force, Constitution et Dextérité.

**Convocation de créatures VII** : appelle un élémentaire de taille TG (déterminé aléatoirement).

**Guérison suprême** : le sujet récupère tous ses points de vie.

**Mise à mal** : la cible tombe à 1d4 pv.

**Mort rampante** : nuée d'insectes attaquant sur vos directives.

**Restauration suprême** : fait disparaître la plupart des effets néfastes temporaires et une grande partie des effets néfastes permanents.

**Tempête de feu** : pluie de feu infligeant 1d6 pts de dégâts/niveau.

**Vision lucide** : permet de percevoir les sorts Sanctuaire et Invisibilité.

Sorts de druide du 8e niveau

**Convocation de créatures VIII** : appelle un élémentaire noble (déterminé aléatoirement).

**Doigt de mort** : la cible meurt.

**Equilibre de la nature** : réduit la résistance à la magie de l'ennemi de 1d4 tous les 5 niveaux du druide ; soigne les alliés.

**Prémonition** : réduction des dégâts (30/-5).

**Rayon de soleil** : 1d6 pts de dégâts/niveau pour les morts-vivants, 3d6 pour les autres créatures.

Sorts de druide du 9e niveau

**Changement de forme** : le druide peut se transformer en dragon, géant, balor, slaad ou golem.

**Convocation de créatures IX** : appelle un seigneur élémentaire (déterminé aléatoirement).

**Guérison suprême de groupe** : tous les alliés proches récupèrent la totalité de leurs pv.

**Nuée d'élémentaires** : appelle un élémentaire de 24 DV contrôlé par le druide.





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### Ensorcelleur/magicien

Sorts d'ensorcelleur/magicien du niveau 0

**Hébétement (Enchantement)** : la cible est hébétée si elle a 5 DV ou moins.

**Lumière (Evocation)** : crée une petite source de lumière.

**Rayon de givre (Invocation)** : 1d4 points de dégâts (froid).

**Résistance (Abjuration)** : +1 à tous les jets de sauvegarde.

Sorts d'ensorcelleur/magicien du 1er niveau

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

**Charme-personne (Enchantement)** : la réputation du personnage augmente de 50% pour la cible.

**Convocation de créatures I (Invocation)** : appelle un blaireau sanguinaire.

**Couleurs dansantes (Illusion)** : les cibles tombent inconscientes, sont aveuglées ou sont étourdiées.

**Endurance aux énergies destructives** : résistance aux dégâts (10/-) contre les énergies destructives.

**Frayeur (Nécromancie)** : effraye les créatures faibles.

**Graisse (Invocation)** : ralentit ou renverse les ennemis.

**Identification (Divination)** : bonus de 25, +1/niveau aux jets de Savoir.

**Mains brûlantes (Transmutation)** : 1d4 points de dégâts (feu)/niveau (cône de flammes).

**Projectile magique (Evocation)** : 1 projectile tous les 2 niveaux. 1d4 + 1 pts de dégâts par projectile.

**Protection contre l'alignement (Abjuration)** : bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les sorts mentaux lancés par les créatures d'un alignement spécifique.

**Rayon affaiblissant (Nécromancie)** : fait perdre 1d6 points de Force.

**Rayon d'énergie négative (Nécromancie)** : 1d6 points de dégâts.

**Sommeil (Enchantement)** : endort pour 2d4 DV de créatures.

Sorts d'ensorcelleur/magicien du 2e niveau

**Baiser de la goule (Nécromancie)** : paralyse la cible au contact.

**Cécité/surdité (Enchantement)** : la cible devient aveugle et sourde.

**Convocation de créatures II (Invocation)** : appelle un sanglier sanguinaire.

**Déblockage (Transmutation)** : ouvre portes et contenants.

**Détection de l'invisibilité (Divination)** : le sujet voit l'invisible.

**Dissipation mineure (Abjuration)** : version plus faible de Dissipation de la magie

**Endurance (Transmutation)** : la Constitution du sujet augmente de 1d4 + 1.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

**Flèche acide de Melf (Invocation)** : 3d6 points de dégâts (acide) + 1d6 par round jusqu'au terme de la durée.

**Force de taureau (Transmutation)** : la Force du sujet augmente de 1d4 + 1.

**Grâce féline (Transmutation)** : la Dextérité du sujet augmente de 1d4 + 1.

**Invisibilité (Illusion)** : le sujet est invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou lance un sort.

**Résistance aux énergies destructives (Abjuration)** : résistance aux dégâts (20/-) contre les énergies destructives.

**Ruse du renard (Transmutation)** : l'Intelligence du sujet augmente de 1d4 + 1.

**Sagesse du hibou (Transmutation)** : la Sagesse du sujet augmente de 1d4 + 1.

**Splendeur de l'aigle (Transmutation)** : le Charisme du sujet augmente de 1d4 + 1.

**Ténèbres (Evocation)** : plonge la zone d'effet dans l'obscurité.

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

**Visage spectral (Illusion)** : réduction des dégâts (10/-2), immunité contre les sorts du 1er niveau ou moins.

Sorts d'ensorcelleur/magicien du 3e niveau

**Animation des morts (Nécromancie)** : appelle un mort-vivant.

**Baiser vampirique (Nécromancie)** : 1d6 points de dégâts tous les 2 niveaux.

**Boule de feu (Evocation)** : 1d6 points de dégâts (feu)/niveau.

**Cercle magique contre l'alignement (Abjuration)** : personnage et alliés proches gagnent un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les sorts mentaux lancés par les créatures d'un alignement spécifique.

**Clairaudience/clairvoyance (Divination)** : bonus de +10 aux jets de Détection et de Perception auditive.

**Clarté (Nécromancie)** : fait disparaître les effets de type sommeil, confusion, étourdissement et charme.

**Convocation de créatures III (Invocation)** : appelle un loup sanguinaire.

**Détection des pièges (Divination)** : bonus de +10 aux jets de Fouille.

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

**Eclair (Evocation)** : 1d6 points de dégâts (électricité)/niveau.

**Eruption d'énergie négative (Nécromancie)** : 1d8 points de dégâts (énergie négative), +1/niveau.

**Flèches enflammées (Invocation)** : 4d6 points de dégâts par flèche. 1 flèche tous les 4 niveaux.

**Immobilisation de personne (Enchantement)** : humanoïde paralysé.

**Lenteur (Transmutation)** : vitesse de déplacement de la cible réduite de 50%.

**Nuage nauséabond (Invocation)** : créatures hébétées et prises de nausées.







## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

**Protection contre les énergies destructives (Abjuration)** : résistance aux dégâts (30/-) contre les énergies destructives.

**Rapidité (Transmutation)** : une attaque supplémentaire par round, vitesse de déplacement augmentée de 50%.

**Sphère d'invisibilité (Illusion)** : mage et alliés invisibles.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 4e niveau

**Assassin imaginaire (Illusion)** : tue la cible.

**Brèche mineure (Abjuration)** : dissipe jusqu'à trois sorts de défense d'un ennemi.

**Charme-monstre (Enchantement)** : la réputation du personnage augmente de 50% pour la cible.

**Confusion (Enchantement)** : la cible de comporte étrangement.

**Contagion (Nécromancie)** : la cible est affectée par une maladie déterminée aléatoirement.

**Convocation de créatures IV (Invocation)** : appelle une araignée sanguinaire.

**Délivrance des malédictions (Abjuration)** : chasse toutes les malédictions qui affligent le sujet.

**Energie négative (Nécromancie)** : la cible gagne temporairement 1d4 niveaux négatifs.

**Globe d'invulnérabilité partielle (Abjuration)** : immunise le personnage contre les sorts du 3e niveau ou moins.

**Guérison de la cécité/surdité (Divination)** : tous les alliés proches aveugles et/ou sourds sont guéris.

**Invisibilité suprême (Illusion)** : le sujet devient invisible et le reste même s'il attaque ou lance des sorts.

**Magie des ombres (Illusion)** : permet de reproduire les effets d'Armure de mage, Convocation d'ombres, Invisibilité, Projectile magique ou Ténèbres.

**Malédiction (Transmutation)** : affaiblit toutes les caractéristiques de la cible de 2.

**Métamorphose (Transmutation)** : le personnage peut se transformer en pixie, troll, ombre des roches, araignée monstrueuse ou zombi.

**Mur de feu (Evocation)** : 4d6 points de dégâts (feu).

**Peau de pierre (Abjuration)** : réduction des dégâts (10/-5).

**Tempête de grêle (Evocation)** : 3d6 pts de dégâts contondants + 2d6 pts de dégâts (froid).

**Tentacules noirs d'Evard (Invocation)** : les tentacules bloquent et attaquent les ennemis.

**Terreur (Nécromancie)** : force l'adversaire à fuir.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

Sorts d'ensorceleur/magicien du 5e niveau

**Bouclier élémentaire (Evocation)** : un cercle de feu blesse les attaquants et confère une résistance au feu et au froid (de 50%) au mage.

**Brume mentale (Enchantement)** : malus de -10 aux jets de Volonté tant que la cible se trouve dans la brume.

**Brume mortelle (Invocation)** : tue les créatures de 3 DV ou moins, celles de 4-6 DV ont droit à un jet de Vigueur pour ne pas mourir.

**Cape mineure (Abjuration)** : absorbe 1d4 + 6 niveaux de sorts.

**Cône de froid (Evocation)** : 1d6 points de dégâts (froid)/niveau.

**Contrat (Invocation)** : permet de contrôler ou d'appeler un Extérieur.

**Convocation de créatures V (Invocation)** : appelle un tigre sanguinaire.

**Débilité (Divination)** : la cible perd 1d4 points d'Intelligence par niveau du mage.

**Domination (Enchantement)** : la cible passe temporairement sous le contrôle du personnage.

**Esprit impénétrable limité (Abjuration)** : cible immunisée contre les sorts mentaux, ceux qui l'affectaient sont dissipés.

**Grande magie des ombres (Illusion)** : permet de reproduire de nombreux sorts.

**Immobilisation de monstre (Enchantement)** : monstre paralysé.

**Renvoi (Abjuration)** : tous les associés convoqués de la cible sont renvoyés.

**Tampon d'énergie (Abjuration)** : résistance aux dégâts (40/-) contre les énergies destructives.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 6e niveau

**Brèche majeure (Abjuration)** : dissipe jusqu'à six sorts de défense d'un ennemi.

**Brume acide (Invocation)** : ralentit les créatures et leur inflige des dégâts (acide).

**Cercle de mort (Nécromancie)** : tue 1d4 créatures/niveau.

**Contrat intermédiaire (Invocation)** : permet d'appeler ou de contrôler un Extérieur.

**Convocation de créatures VI (Invocation)** : appelle un ours sanguinaire.

**Dissipation majeure (Abjuration)** : version plus puissante de Dissipation de la magie.

**Eclair multiple (Evocation)** : 1d6 points de dégâts (électricité)/niveau, éclairs secondaires.

**Globe d'invulnérabilité renforcée (Abjuration)** : immunise contre les sorts du 4e niveau ou moins.

**Mythes et légendes (Divination)** : bonus de +10 aux jets de Savoir, +1 tous les 2 niveaux.

**Peau de pierre suprême (Transmutation)** : réduction des dégâts (20/-5).

**Rapidité de groupe (Enchantement)** : tous les alliés proches gagnent une attaque supplémentaire par round et leur vitesse de déplacement augmente de 50%.

**Reflets d'ombre (Illusion)** : permet de reproduire l'effet des sorts Boule de feu, Cône







## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

de froid. Convocation d'ombres. Mur de feu ou Peau de pierre.

**Transformation de Tenser (Transmutation)** : augmente la musculature du mage.

**Visage éthéré** : réduction des dégâts (20/÷3), immunité contre les sorts du 2e niveau ou moins.

**Vision lucide (Divination)** : permet de percevoir les sorts Sanctuaire et Invisibilité.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 7e niveau

**Bouclier d'ombre (Illusion)** : bonus de +5 à la CA, réduction des dégâts (10/÷3), immunité contre l'énergie négative et les sorts de mort.

**Boule de feu à retardement (Evocation)** : 1d8 points de dégâts (feu)/niveau, peut retarder l'explosion jusqu'à ce que la cible arrive à portée.

**Cape (Abjuration)** : absorbe 1d8 ÷ 8 niveaux de sorts.

**Contrôle des morts-vivants (Nécromancie)** : permet de dominer un mort-vivant.

**Convocation de créatures VII (Invocation)** : appelle un élémentaire de taille TG (déterminé aléatoirement).

**Doigt de mort (Nécromancie)** : tue la cible.

**Épée de Mordenkainen (Transmutation)** : fait apparaître une puissante épée de force.

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

**Protection contre les sorts (Enchantement)** : bonus de +8 à tous les jets de sauvegarde contre les sorts.

**Rayons prismatiques (Evocation)** : rayons causant des effets aléatoires.

Sorts d'ensorceleur/magicien du 8e niveau

**Cécité/surdité de groupe (Illusion)** : tous les ennemis proches deviennent aveugles et sourds.

**Charme de groupe (Enchantement)** : la réputation du personnage augmente de 50% pour les cibles.

**Contrat suprême (Invocation)** : appelle ou paralyse un Extérieur.

**Convocation de créatures VIII (Invocation)** : appelle un élémentaire noble (déterminé aléatoirement).

**Création de morts-vivants (Nécromancie)** : crée un mort-vivant.

**Esprit impénétrable (Abjuration)** : immunise tous les alliés proches contre les sorts mentaux.

**Flétriure (Nécromancie)** : 1d8 points de dégâts (énergie négative)/niveau.

**Nuage incendiaire (Evocation)** : 4d6 points de dégâts (feu) à toutes les créatures de la zone d'effet.

**Prémonition (Divination)** : réduction des dégâts (30/÷5).



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

Sorts d'ensorceleur/magicien du 9e niveau

**Absorption d'énergie (Nécromancie)** : la cible accumule temporairement 2d4 niveaux d'énergie négative.

**Arrêt du temps (Transmutation)** : le personnage continue d'agir, le reste du monde étant figé.

**Cape supérieure (Abjuration)** : absorbe 1d12 ÷ 10 niveaux de sorts.

**Changement de forme (Transmutation)** : le personnage peut se transformer en dragon, géant, balor, slaad ou golem.

**Convocation de créatures IX (Invocation)** : appelle un seigneur élémentaire (déterminé aléatoirement).

**Disjonction de Mordenkainen (Abjuration)** : version extrêmement puissante de Dissipation de la magie.

**Domination de monstre (Enchantement)** : la cible passe temporairement sous le contrôle du personnage.

**Ennemi subconscient (Illusion)** : tue les ennemis compris dans la zone d'effet.

**Mot de pouvoir mortel (Divination)** : tue une créature ayant moins de 100 pv.

**Nuée de météores (Evocation)** : 20d6 points de dégâts dans toute la zone d'effet.

**Plainte d'outre-tombe (Nécromancie)** : tous les ennemis de la zone d'effet doivent réussir un jet de Vigueur pour ne pas mourir.

**Portail (Invocation)** : appelle un balor.

### Paladin

Sorts de paladin du 1er niveau

**Bénédictio** : bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts pour les alliés proches du personnage.

**Endurance aux énergies destructives** : résistance aux dégâts (10/-) contre les énergies destructives.

**Protection contre l'alignement** : bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les sorts mentaux lancés par les créatures d'un alignement spécifique.

**Resistance** : bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde.

**Soins légers** : rend 1d8 pv, +1/niveau.

**Stimulant** : confère 1 pv temporaire à la cible.

Sorts de paladin du 2e niveau

**Aide** : +1d8 pv, bonus de +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

**Délivrance de la paralysie** : un sujet paralysé ou immobilisé retrouve l'usage de ses membres.

**Force de taureau** : la Force du sujet augmente de 1d4 ÷ 1.





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

**Résistance aux énergies destructives** : résistance aux dégâts (20/-) contre les énergies destructives.

**Splendeur de l'aigle** : le Charisme du sujet augmente de 1d4 + 1.

Sorts de paladin du 3e niveau

**Cercle magique contre l'alignement** : personnage et alliés proches gagnent un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les sorts mentaux lancés par les créatures d'un alignement spécifique.

**Guérison de la cécité/surdité** : tous les alliés proches aveugles ou sourds sont guéris.

**Dissipation de la magie** : dissipe les effets magiques.

**Prière** : bonus de +1 à l'attaque, aux dégâts, aux jets de sauvegarde et de compétence pour les alliés, malus de -1 pour les ennemis.

Sorts de paladin du 4e niveau

**Liberté de mouvement** : immunise la cible contre la paralysie.

**Neutralisation du poison** : le sujet est soigné s'il était empoisonné.

**Protection contre la mort** : immunise la cible contre les sorts de mort.

**Soins importants** : rend 3d8 pv, +1/niveau.

### Prêtre

Sorts de prêtre du niveau 0

**Lumière** : crée une petite source de lumière.

**Résistance** : +1 à tous les jets de sauvegarde.

**Soins superficiels** : rend 1 point de vie.

**Stimulant** : confère 1 pv temporaire.

Sorts de prêtre du 1er niveau

**Anathème** : malus de -2 aux jets d'attaque, de dégâts, de sauvegarde, de compétence et de caractéristique.

**Apaisement** : guérit le sujet de la terreur.

**Bénédictio** : bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts pour les alliés proches du personnage.

**Convocation de créatures I** : appelle un blaireau sanguinaire.

Endurance aux énergies destructives : résistance aux dégâts (10/-) contre les énergies destructives.

**Frayeur** : effraye les créatures faibles.

**Protection contre l'alignement** : bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les sorts mentaux lancés par les créatures d'un alignement spécifique.

**Sanctuaire** : les créatures proches ne tiennent aucun compte du personnage.

**Soins légers** : rend 1d8 pv, +1/niveau.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

Sorts de prêtre du 2e niveau

**Aide** : +1d8 pv, bonus de +1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

**Cacophonie** : 1d8 points de dégâts (son) dans la zone d'effet.

**Convocation de créatures II** : appelle un sanglier sanguinaire.

**Délivrance de la paralysie** : un sujet paralysé ou immobilisé retrouve l'usage de ses membres.

**Détection des pièges** : bonus de +10 aux jets de Fouille.

**Dissipation mineure** : version plus faible de Dissipation de la magie

**Endurance** : la Constitution du sujet augmente de 1d4 + 1.

**Force de taureau** : la Force du sujet augmente de 1d4 + 1.

**Immobilisation** : paralyse un humanoïde.

**Rayon d'énergie négative** : 1d6 points de dégâts.

**Résistance aux énergies destructives** : résistance aux dégâts (20/-) contre les énergies destructives.

**Restauration partielle** : fait disparaître les malus aux caractéristiques, à la CA, à l'attaque, aux dégâts, à la résistance à la magie ou aux jets de sauvegarde.

**Ruse du renard** : l'Intelligence du sujet augmente de 1d4 + 1.

**Sagesse du hibou** : la Sagesse du sujet augmente de 1d4 + 1.

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

**Soins modérés** : rend 2d8 pv, +1/niveau.

**Splendeur de l'aigle** : le Charisme du sujet augmente de 1d4 + 1.

**Ténèbres** : plonge la zone d'effet dans l'obscurité.

Sorts de prêtre du 3e niveau

**Animation des morts** : crée un mort-vivant.

**Cécité/surdité** : rend la cible aveugle et sourde.

**Cercle magique contre l'alignement** : personnage et alliés proches gagnent un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les sorts mentaux lancés par les créatures d'un alignement spécifique.

**Clarté** : fait disparaître les effets de type sommeil, confusion, étourdissement et charme.

**Contagion** : la cible est affectée par une maladie déterminée aléatoirement.

**Convocation de créatures III** : appelle un loup sanguinaire.

**Délivrance des malédictions** : chasse toutes les malédictions affligeant le sujet.

**Dissipation de la magie** : dissipe les effets magiques.

**Guérison de la cécité/surdité** : tous les alliés proches aveugles ou sourds sont guéris.

**Guérison des maladies** : guérit toutes les maladies du sujet.

**Lumière brûlante** : inflige 1d8 points de dégâts/niveau aux morts-vivants, 1d6/niveau aux créatures artificielles, 1d8/2 niveaux à toutes les autres créatures.





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

**Malédiction** : réduit toutes les caractéristiques de la cible de 2.

**Négation de l'invisibilité** : force les créatures invisibles proches à redevenir visibles.

**Prière** : bonus de +1 à l'attaque, aux dégâts, aux jets de sauvegarde et de compétence pour les alliés, malus de -1 pour les ennemis.

**Protection contre l'énergie négative** : immunise le sujet contre l'énergie négative.

**Protection contre les énergies destructives** : résistance aux dégâts (30/-) contre les énergies destructives.

**Soins importants** : rend 3d8 pv. + 1/niveau.

Sorts de prêtre du 4e niveau

**Colonne de feu** : 1d6 points de dégâts (feu)/niveau.

**Convocation de créatures IV** : appelle une araignée sanguinaire.

**Empoisonnement** : empoisonne la cible (comme avec de l'ajonc à feuilles bleues).

**Liberté de mouvement** : immunise la cible contre la paralysie.

**Neutralisation du poison** : le sujet est soigné s'il était empoisonné.

**Protection contre la mort** : immunise la cible contre les sorts de mort.

**Puissance divine** : pv supplémentaires, 18 en Force et augmentation du bonus de base à l'attaque.

**Renvoi** : tous les associés convoqués de la cible sont renvoyés.

**Restauration** : fait disparaître la plupart des effets néfastes, dont les niveaux négatifs et la cécité.

Sorts de prêtre du 5e niveau

**Cercle de guérison** : rend 1d8 pv. + 1/niveau, à tous les alliés proches.

**Convocation d'ombres** : appelle une ombre.

**Convocation de créatures V** : appelle un tigre sanguinaire.

**Exécution** : la cible meurt si elle rate son jet de Vigueur.

**Rappel à la vie** : ramène un mort à la vie.

**Résistance à la magie** : RM de 12. + 1/niveau.

**Vision lucide** : permet de percevoir les sorts Sanctuaire et Invisibilité.

Sorts de prêtre du 6e niveau

**Barrière de lames** : crée un mur de lames infligeant 1d6 points de dégâts/niveau.

**Convocation de créatures VI** : appelle un ours sanguinaire.

**Création de morts-vivants** : crée un mort-vivant.

**Dissipation suprême** : version plus puissante de Dissipation de la magie.

**Guérison suprême** : le sujet récupère tous ses points de vie.

**Mise à mal** : la cible tombe à 1d4 pv.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

Sorts de prêtre du 7e niveau

**Convocation de créatures VII** : appelle un élémentaire de taille TG (déterminé aléatoirement).

**Destruction** : la cible meurt si elle rate son jet de Vigueur.

**Parole de la foi** : ennemis étourdis ou tués.

**Régénération** : le sujet se régénère de 6 pv/round.

**Résurrection** : ramène un mort à la vie en lui rendant tous ses pv.

Sorts de prêtre du 8e niveau

**Aura contre l'alignement** : -4 à la CA, immunité contre les sorts mentaux et RM de 25 contre les créatures de l'alignement choisi.

**Convocation de créatures VIII** : appelle un élémentaire noble (déterminé aléatoirement).

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

**Guérison suprême de groupe** : tous les alliés proches récupèrent la totalité de leurs points de vie.

**Rayon de soleil** : 1d6 points de dégâts/niveau contre les morts-vivants, 3d6 points contre toutes les autres créatures.

**Tempête de feu** : pluie de feu causant 1d6 points de dégâts/niveau.

Sorts de prêtre du 9e niveau

**Absorption d'énergie** : la cible accumule temporairement 2d4 niveaux négatifs.

**Convocation de créatures IX** : appelle un seigneur élémentaire (déterminé aléatoirement).

**Implosion** : tue tous les êtres vivants compris dans la zone d'effet.

**Portail** : appelle un balor.

**Tempête vengeresse** : 3d6 points de dégâts (acide) par round.

### Rôdeur

Sorts de rôdeur du 1er niveau

**Convocation de créatures I** : appelle un blaireau sanguinaire.

**Enchevêtrement** : la végétation se saisit de l'ennemi.

**Graisse** : ralentit ou renverse les adversaires.

**Soins légers** : rend 1d8 pv. + 1/niveau.

Sorts de rôdeur du 2e niveau

**Convocation de créatures II** : appelle un sanglier sanguinaire.

**Grâce féline** : la Dextérité du sujet augmente de 1d4 + 1.

**Immobilisation d'animal** : animal paralysé.





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

**Protection contre les énergies destructives** : résistance aux dégâts ( 30/- ) contre l'énergie destructive.

**Résistance aux énergies destructives** : résistance aux dégâts ( 20/- ) contre les énergies destructives.

**Sommeil** : endort pour 2d4 DV de créatures.

Sorts de rôleur du 3e niveau

**Aide** : • 1d8 pv, bonus de • 1 à l'attaque et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

**Convocation de créatures III** : appelle un loup sanguinaire.

**Guérison des maladies** : le sujet est guéri de toutes les maladies qui l'affectaient.

**Négation de l'invisibilité** : force les créatures invisibles proches à redevenir visibles.

**Neutralisation du poison** : le sujet est soigné s'il était empoisonné.

**Soins modérés** : rend 2d8 pv, • 1/niveau.

Sorts de rôleur du 4e niveau

**Convocation de créatures IV** : appelle une araignée sanguinaire.

**Liberté de mouvement** : immunité contre la paralysie.

**Métamorphose** : le rôleur peut se transformer en pixie, troll, ombre des roches, araignée monstrueuse ou zombi.

**Soins importants** : rend 3d8 pv, • 1/niveau.

## EXPÉRIENCE ET NIVEAUX

Si le métier d'aventurier comporte son lot de dangers, il s'accompagne également de fabuleuses récompenses : objets magiques, coffres de pièces d'or et points d'expérience. Ces derniers vous permettent de gagner des niveaux, ce qui rend votre personnage plus fort en augmentant le nombre de sorts, aptitudes, dons et compétences auxquels il a accès.

### GAIN DE NIVEAU

Les points d'expérience ( ou PX ) quantifient ce que votre personnage a appris au cours de ses aventures. En termes de jeu, il s'agit de récompenses qu'il reçoit pour avoir vaincu les monstres et surmonté les obstacles placés en travers de son chemin.

Il gagne des PX chaque fois qu'il vient à bout d'un monstre, le montant gagné dépendant de son niveau et de la difficulté relative du combat. A chaque fois, les PX sont attribués à tous les membres du groupe. Au terme d'une aventure suffisamment longue, il est également possible que vous gagniez d'autres PX, mais liés à la quête. Ils sont eux aussi répartis entre tous les membres du groupe. Lorsque vous avez accumulé suffisamment de PX, vous passez au niveau suivant.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

Lorsque cela se produit, le bonus de base à l'attaque et aux jets de sauvegarde de votre PJ augmente et il gagne de nouveaux points de compétence. Voir page 159 pour ce qui est de la progression en niveaux.

### Classe

Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous devez choisir si vous voulez passer au niveau suivant dans votre classe ou si vous préférez démarrer une nouvelle carrière. Si vous choisissez une seconde classe ( c'est ce que l'on appelle le "multiclassage" ), référez-vous à la page 128. Pour ajouter un niveau à une classe existante, il suffit de sélectionner cette dernière et de cliquer sur "OK".

### Valeurs de caractéristiques

Au niveaux 4, 8, 12, 16 et 20, vous pouvez augmenter de 1 point la valeur de l'une de vos caractéristiques ( au choix )

### Points de compétence

A chaque nouveau niveau, vous gagnez des points de compétence. Une valeur d'Intelligence élevée augmente ce nombre de points, mais il est bon de noter que cela ne fonctionne pas de façon rétroactive ( si vous augmentez votre Intelligence en gagnant un niveau, votre nouvelle valeur ne sera prise en compte qu'à partir du niveau suivant pour ce qui est de l'attribution des points de compétence ).

### Dons

C'est le niveau global du personnage qui détermine s'il a droit à un nouveau don ou non. Au niveaux 3, 6, 9, 12, 15 et 18, il peut choisir un nouveau don. Guerriers et magiciens gagnent également des dons spécifiques, comme cela est expliqué dans la description de leur classe.

### Sorts

Les lanceurs de sorts gagnent de nouveaux sorts à chaque niveau supplémentaire. Chaque classe de jeteurs de sorts indique le nombre de "sorts par jour", c'est-à-dire le nombre de sorts que le personnage peut lancer. Voir la description de la classe de votre PJ pour de plus amples précisions.

### Points de vie

Votre personnage gagne un nouveau dé de vie à chaque niveau, son modificateur de Constitution étant ajouté au total..

### Aptitudes de classe

Chaque classe gagne de nouvelles aptitudes au fil des niveaux : voir page 55 pour de plus amples précisions.







### PERSONNAGES MULTICLASSÉS

Les personnages débutent leur carrière avec une seule classe, mais rien ne les empêche d'en prendre d'autres par la suite. On appelle cette pratique le multiclassage et elle rend le système de jeu de NWN extrêmement flexible. Par exemple, un magicien pourrait décider de devenir guerrier pendant quelques niveaux afin d'augmenter ses facultés martiales. Cela ferait de lui un bien meilleur combattant (et lui donnerait un meilleur bonus aux jets de Vigueur, entre autres) mais, dans le même temps, il serait un moins puissant magicien que s'il avait poursuivi sa carrière sans se détourner de la voie qu'il s'était choisie au départ. Vous pouvez vous multiclasser dès que votre PJ atteint le niveau 2. Un personnage peut avoir un maximum de trois classes à Neverwinter Nights.

#### Niveau global et niveau de classe

Le nombre de PX nécessaires pour gagner un niveau dépend du niveau global du personnage, et non de ses niveaux de classes. Le niveau global est la somme de tous les niveaux de classes. Ainsi, un guerrier de niveau 10 et un magicien/voleur de niveau 5/5 ont tous les deux le même niveau global (10).

C'est le niveau global qui détermine si le personnage gagne un nouveau don ou 1 point de caractéristique, et lui encore qui est utilisé pour fixer le nombre de PX nécessaires pour passer au niveau suivant. Par exemple, un guerrier/prêtre de niveau 10/2 a besoin d'autant de PX pour devenir guerrier de niveau 11 ou prêtre de niveau 3.

**NOTE :** Neverwinter Nights permet d'atteindre un niveau global maximal de 20. Quelle que soit la combinaison choisie, il est impossible de dépasser cette limite. Un personnage pourra par exemple finir sa carrière en tant que guerrier/mage/roublard de niveau 15/3/2 ou que prêtre/barde de niveau 10/10.

Un personnage multiclassé gagne les points de vie correspondant à la classe qu'il décide de favoriser chaque fois qu'il gagne un niveau et tous ses bonus aux jets d'attaque et de sauvegarde s'additionnent. Il peut également utiliser les compétences de toutes ses classes. Chaque fois qu'il gagne un niveau, il dépense ses points de compétence comme un membre de la classe qu'il a décidé de favoriser. Dans le même temps, il reçoit un nouveau don tous les trois niveaux (et 1 point de caractéristique tous les quatre niveaux), et ce quelle que soit la classe qu'il choisit (c'est uniquement le niveau global qui est pris en compte).

**NOTE :** certaines aptitudes de classe fonctionnent mal avec les restrictions dues à une autre classe. Par exemple, si les roublards peuvent porter une armure légère, un magicien/roublard risque de voir ses incantations échouer s'il enfle une armure.

#### Points d'expérience et personnages multiclassés

Si toutes vos classes sont à moins d'un niveau les unes des autres, votre personnage est équilibré. Sinon, il subit un malus de -20% à son total de PX pour chaque classe se trouvant à plus d'un niveau d'écart de sa classe la plus élevée. Ce malus s'applique dès le moment

où le PJ choisit une nouvelle classe ou monte trop vite une de ses classes existantes. Par exemple, un magicien/voleur de niveau 4/3 n'est pas pénalisé mais, s'il choisit de devenir magicien de niveau 5, il subira par la suite un malus de -20% à ses PX tant qu'il n'aura pas rétabli l'équilibre entre ses classes.

**Classe de prédilection :** la classe de prédilection du personnage n'est pas prise en compte pour ce qui est du calcul précédent. Par exemple un roublard/illusionniste gnome de niveau 9/2 ne subit pas de malus de PX, car sa classe de magicien (illusionniste) n'entre pas en ligne de compte. Par contre, s'il gagne un niveau et décide de débiter une carrière, il subit par la suite un malus de -20% en raison du trop grand écart existant entre ses classes de roublard et de guerrier.

De la même manière, un guerrier/prêtre nain de niveau 7/2 ne subira pas le moindre malus s'il décide de débiter une carrière de roublard, car sa classe de guerrier n'entre pas dans l'équation et ses autres classes sont suffisamment rapprochées.

Humains et demi-elfes n'ont pas véritablement de classe de prédilection : on considère donc que leur classe de prédilection est celle dans laquelle ils ont atteint le niveau le plus élevé.

#### Restrictions liées au multiclassage

Un personnage ne peut choisir une nouvelle classe imposant un conflit d'alignement avec une de ses classes existantes. Par exemple, un druide ne pourrait pas se multiclasser en paladin, car il doit rester neutre alors que le paladin, lui, doit être loyal bon.

De la même manière, un personnage ne peut plus gagner de niveaux dans une classe s'il n'a plus l'alignement requis. Par exemple, un barbare devenant loyal neutre ne peut plus gagner de niveaux dans cette classe tant qu'il restera loyal.

## EQUIPEMENT, OBJETS MAGIQUES ET TRÉSORS

### ARMURES ET BOUCLIERS

Neverwinter Nights propose neuf types d'armures différents. Plus la CA d'une armure est élevée, mieux elle protège contre les attaques. Mais la protection qu'elle prodigue peut être préjudiciable à certaines classes. En effet, les pratiquants de la magie profane risquent de voir leur incantation échouer chaque fois qu'ils lancent un sort en armure. Vous trouverez davantage de précisions à ce sujet dans l'appendice A (page 152).

#### Vêtements

**CA 0 :** les armures de cette qualité ne valent pas mieux que des vêtements ou des haillons.

#### Armure légère

**CA 1 :** protection équivalente à une armure matelassée.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

**CA 2 :** protection équivalente à une armure de cuir bouilli.

**CA 3 :** protection équivalente à une armure de peau ou de cuir cloutée.

### Armure intermédiaire

**CA 4 :** protection équivalente à une armure d'écailles.

**CA 5 :** protection équivalente à une cotte de mailles.

### Armure lourde

**CA 6 :** Protection équivalente à une crevice ou un clibagnon.

**CA 7 :** Protection équivalente à une armure à plaques.

**CA 8 :** protection équivalente à un harnois.

### Rondache

Pour peu qu'on sache l'utiliser, la rondache confère une certaine protection sans rien peser, ou presque.

**Bonus à la CA :** • 1

### Ecu

L'écu confère une bien meilleure protection que la rondache, mais il pèse aussi sensiblement plus lourd.

**Bonus CA :** • 2

### Pavois

Cet immense bouclier est une véritable muraille, mais il est souvent difficile de l'emmener en aventure.

**Bonus à la CA :** • 3

## ARMES

Il existe de nombreuses armes différentes parmi lesquelles vous pourrez faire votre choix. Leurs caractéristiques sont détaillées dans l'appendice A (page 152), mais voici ce que signifient les termes des tableaux :

**Coup critique :** chaque arme a des chances de causer des coups critiques. Cette colonne est très importante, car elle indique les chances que cela se produise et les dégâts infligés en cas de critique réussi (par exemple, 19-20/x2). Un critique est possible chaque fois que vous obtenez l'un des nombres situés avant la barre de fraction sur un jet d'attaque (19 ou 20 dans l'exemple précédent).

Afin de voir si le coup critique est vraiment réalisé, on rejoue le dé avec les mêmes modificateurs. Si votre personnage touche de nouveau son adversaire, le coup critique est confirmé. Dans ce cas, les dégâts sont déterminés comme indiqué par le multiplicateur situé à droite de la barre de fraction (dans l'exemple précédent, on jette deux fois les dés de dégâts). Le critique possible et le multiplicateur de dégâts varient en fonction de l'arme utilisée.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

**Taille de l'arme :** les armes sont réparties en quatre catégories de taille, qui déterminent quelles créatures peuvent les utiliser et de quelle façon (voir page 152 à 154) :

**Armes de taille TP :** armes légères, qui se manient à une main pour les créatures de taille P ou plus.

**Armes de taille P :** armes à une main pour les créatures de taille P, telles que les halfelins et les gnomes.

**Armes de taille M :** armes à deux mains pour les créatures de taille P et à une main pour les créatures de taille M et plus.

**Armes de taille G :** armes trop grandes pour les créatures de taille P. Humains et autres créatures de taille M peuvent les manier à deux mains. Les créatures de taille G et plus (géants, etc.) les manient à une main.

**Combat à deux armes :** si vous combattez avec une seconde arme dans votre main non directrice, cela vous confère une attaque de plus par round. Par contre, toutes vos attaques portées avec la main directrice s'accompagnent d'un malus de -6, tandis que l'attaque portée avec la seconde main se voit imposer, elle, un malus de -10. Il existe plusieurs façons de réduire ces malus (voir page 156). Le don Science du combat à deux armes accorde une seconde attaque par round à l'aide de l'arme de la main non directrice, mais en rajoutant un malus de -5 au jet d'attaque.

**Armes doubles :** utiliser une arme double revient au même que se battre à deux armes (on considère que la main non directrice tient une arme légère).

**Dégâts de l'arme de la main directrice :** les coups portés à l'aide de votre main directrice bénéficient seulement de la moitié de votre bonus de Force.

**Dégâts des armes maniées à deux mains :** votre bonus de Force est multiplié par 1.5 pour les coups portés à deux mains.

*Armes courantes—corps à corps*

**Attaque à mains nues :** coup de poing ou de pied.

**Bâton :** long morceau de bois solide.

**Dague :** cette petite arme facile à cacher est souvent utilisée comme arme de secours.

**Gourdin :** gros bout de bois servant à délivrer des attaques contondantes.

**Lance :** la lance est parfaite pour les attaques perforantes.

**Masse d'armes :** cette arme lourde à tête métallique est idéale pour défoncer les armures adverses.

**Morgenstern :** cette arme n'est rien de plus qu'une masse d'armes à la tête munie de pointes.

**Serpent :** cet outil de fermier a été très légèrement modifié afin de devenir une arme.





## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

### *Armes courantes—distance*

**Arbalète légère** : cette arme se manie à deux mains, quelle que soit la taille du personnage. Elle tire des carreaux.

**Arbalète lourde** : cette arme se manie à deux mains, quelle que soit la taille du personnage. Elle tire des carreaux et inflige davantage de dégâts que l'arbalète légère.

**Dard** : ce projectile en forme de grosse flèche est spécialement équilibré pour être lancé.

**Fronde** : tire des billes (ou boulets) en plomb.

### *Armes de guerre—corps à corps*

**Cimeterre** : la courbure de cette arme la rend plus tranchante encore.

**Épée à deux mains** : cette arme est l'une des plus fiables qui soient.

**Épée bâtarde** : cette épée se manie à deux mains.

**Épée courte** : cette épée est très appréciée comme arme secondaire, ou comme arme principale pour les personnages de taille P.

**Épée longue** : cette arme toute simple est la préférée de bon nombre de combattants.

**Fléau d'armes, léger ou lourd** : le fléau se compose d'un solide manche en bois auquel est fixé une boule de métal. La version lourde inflige davantage de dégâts.

**Grande hache** : cette hache est très appréciée des barbares et de tous ceux qui aiment infliger d'impressionnants dégâts.

**Hache d'armes** : l'arme de prédilection des nains.

**Hachette** : cette petite hache est idéale comme seconde arme, utilisée dans la main non directrice.

**Hallebarde** : cette arme d'hast est munie d'une lame (tranchante) et d'une pointe (perforante).

**Marteau, léger** : petite arme contondante.

**Marteau de guerre** : cette large masse est dotée d'une tête très impressionnante.

**Rapière** : bien que cette arme ne soit pas de taille P, les créatures de taille M peuvent s'en servir comme si elle l'était, ce qui en fait une excellente seconde arme pour la main non directrice.

### *Armes de guerre—distance*

**Arc court** : cette arme se manie à deux mains, quelle que soit la taille du personnage.

**Arc long** : cette arme se manie à deux mains, quelle que soit la taille du personnage. L'arc long inflige davantage de dégâts que l'arc court.

**Hache de lancer** : équilibrée pour être lancée, cette hachette est plus fragile que les autres, mais aussi plus précise.

### *Armes exotiques—corps à corps*

**Double hache** : cette hache très appréciée des orques est dotée de deux têtes. Arme double.

**Double-lame** : cette arme se constitue de deux lames d'épée. Arme double.



## 4•LE MANUEL DES JOUEURS

**Faux** : cette faux a été renforcée afin de servir d'arme : elle délivre d'impressionnants dégâts tranchants ou perforants.

**Fléau double** : cette arme cherche à combiner la facilité d'utilisation du bâton et les dégâts occasionnés par le fléau d'armes. Arme double.

**Kama** : un moine maniant un kama peut délivrer autant d'attaques que s'il frappait à mains nues.

**Katana** : cette arme exotique ressemble à l'épée bâtarde, si ce n'est qu'on peut la manier à une main.

**Kukri** : lourde dague à lame courbe.

### *Armes exotiques—distance*

**Shuriken** : petite arme de jet.

### **Objets divers**

**Amulettes/colliers** : les amulettes sont des colliers ornés de symboles ou d'un gros pendentif. La plupart sont décoratives, mais certaines sont magiques.

**Ceintures** : les ceintures n'ajoutent pas à la protection conférée par l'armure, à moins d'être magiques.

**Bottes** : il existe de nombreux modèles de bottes, mais elles n'ajoutent pas à la protection conférée par l'armure, à moins d'être magiques.

**Bracelets** : font partie de la plupart des armures et n'ajoutent pas à la protection conférée par ces dernières, à moins d'être magiques.

**Capes** : les capes servent principalement à se protéger du mauvais temps.

**Gantelets** : font partie de la plupart des armures et n'ajoutent pas à la protection conférée par ces dernières, à moins d'être magiques.

**Trousses de premiers secours** : permettent d'utiliser la compétence Premiers secours pour rendre des points de vie, soigner les maladies ou guérir du poison.

**Casques** : il existe de nombreux types de casques, qui protègent tous la tête en limitant plus ou moins les perceptions de leur porteur. Il faut avoir le don Port d'armure intermédiaire ou Port d'armure lourde pour pouvoir porter un casque. Les casques protègent des coups critiques.

**Anneaux** : les anneaux sont principalement décoratifs, mais certains sont de puissants objets magiques.

**Outils de cambrioleur** : ces crochets, limes et autres tiges permettent d'ouvrir portes et coffres fermés à clé.

**Trousses à piège** : ces objets permettent aux personnages doués dans la pose des pièges de faire appel à leur art. Il existe de nombreux pièges différents, allant des explosions de flammes aux nuages de gaz.

**Sacs et boîtes** : vous pouvez transporter divers contenants, qui permettent de ranger les





objets similaires ensemble. Il suffit de faire glisser les objets jusqu'au contenant. Vous pouvez accéder au contenu de ce dernier en cliquant sur "Ouvrir" depuis le menu radial.

**Belladonne** : le fait de mâcher cette herbe confère un bonus de +5 à la CA contre les métamorphes, tels que les loups-garous et rats-garous.

**Ail** : quiconque mange de l'ail bénéficie d'un bonus de +2 au jet d'attaque contre les morts-vivants pendant 1 minute. Mais, dans le même temps, le personnage perd 1 point de Charisme jusqu'au terme de l'effet.

### Compétence de Savoir

A moins que vous ne les achetiez dans une boutique, vous ignorez de prime abord les propriétés des objets que vous trouvez. Plus un objet vaut cher, plus il est difficile de l'identifier (comme indiqué page 156).

Il existe plusieurs façons d'identifier un objet :

- Assignez des points à votre compétence de Savoir. Plus votre modificateur sera élevé, plus vous aurez de chances d'identifier automatiquement les objets que vous trouvez.
- Lancez Identification (ou utilisez un parchemin) si vous pratiquez la magie profane. Il a pour effet d'augmenter temporairement votre compétence de Savoir.
- Payez un marchand afin qu'il identifie l'objet à votre place. Pour ce faire, vous devez examiner l'objet dans la boutique et cliquer sur "Identifier". Ce service vous sera facturé mais, au moins, vous pourrez ensuite utiliser l'objet.

### Butin

Voici quelques exemples d'objets magiques que vous pouvez découvrir au cours de vos aventures :



**Angurvadal, la Lame de Feu** : les épées de ce type proviennent de la forge de Raegik Martefief, forgeron de Rasheménie qui refusa de livrer ses secrets à quiconque sauf son unique apprenti. On ignore combien d'exemplaires de cette épée existent mais, ce qui est sûr, c'est que plus aucune n'est forgée à l'heure actuelle. En effet, Raegik aurait découvert que son élève était de connivence avec les Sorciers rouges de Thay. Il aurait perdu la vie dans la bataille qui s'ensuivit.



**Etoiles d'Ojy-do** : Ojy était le guide spirituel du village de Doré, mais il se retrouve obligé de s'improviser forgeron lorsque des brigands décidèrent de faire le siège de sa petite communauté. Il fabriqua ces étoiles et d'autres armes afin de permettre aux défenseurs de se défendre et, même s'il ne connaissait rien à l'art de la forge, il remercia les esprits de leur aide à chaque fois qu'il battait le fer chaud. Le fait que ces étoiles existent toujours montrent combien sa foi était grande.



**Armure de dragon blanc** : les armures de ce type sont puissantes, légères et résistantes au froid. Elles sont très recherchées, mais rares sont les forgerons qui acceptent d'en fabriquer. En effet, la matière première est difficile à obtenir et les dragons n'oublient jamais le mal que l'on fait à leurs frères. La plupart des forgerons préfèrent donc ne rien avoir à faire avec le trafic de peau de dragon.



This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines, typical of notebook paper. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

# CRÉATION D'AVEPTURES





### L'ÉDITEUR

Pour pouvoir utiliser l'éditeur de Neverwinter Nights, sélectionnez Editeur à partir du lanceur du jeu ou lancez le programme nwtoolset.exe à partir du répertoire du jeu. L'interface

#### L'INTERFACE



#### Présentation de l'éditeur

Région	Description
Menu principal	Contient les commandes utilisées dans l'éditeur.
Barre d'outils	Regroupe les commandes les plus fréquemment utilisées.
Contenu du module	Liste des zones, conversation et scripts du module. Le fait d'étendre une zone de la liste vous permet d'examiner son contenu sans avoir à la charger.
Affichage de la zone	La zone en cours d'édition.
Palette	Sert à "peindre" l'indicateur de point de départ, le terrain et les objets du jeu (standards ou non).
Messages / retour	Indique ce qui se passe dans le programme.
Barre d'état	Communique des indices et autres informations concernant les objets du jeu.
Aperçu d'objet	Cet écran flottant vous permet de bénéficier d'un aperçu de l'objet sélectionné dans l'Affichage de la zone, le Contenu du module ou la Palette.

#### MODES D'AFFICHAGE DES ZONES

On utilise la fonction Affichage de la zone pour modifier le terrain ou les objets. Vous passez automatiquement au mode souhaité en sélectionnant la palette ou en cliquant deux fois sur un des objets contenus dans la liste du module. Vous pouvez également passer d'un mode à l'autre en sélectionnant l'instruction correspondante dans le menu Visualiser Mode de zone ou en cliquant sur la barre d'outils.

#### MODULES

Tout module requiert au moins un point de départ et une zone avant de pouvoir être sauvegardé et joué.

Afin de créer un nouveau module, sélectionnez Nouveau fichier à partir du menu principal ou cliquez sur Nouveau module sur la barre des tâches. Cela lance l'assistant, programme spécifique conçu pour vous aider à créer le plus rapidement possible ce dont le jeu a besoin pour constituer votre module.



### ZONES

Les zones sont les endroits dans lesquels se déroule votre module. Elles sont constituées de carrés de terrain, qui sont regroupés en thème (par exemple, forêt, donjon ou ville). Une zone donnée ne peut utiliser que des carrés de terrain appartenant à un même thème. Elle peut également contenir toutes sortes d'objets (à noter que, pour l'éditeur, les créatures sont considérées comme des objets). De nombreuses sortes d'objets différents sont disponibles afin de vous permettre de diversifier votre zone.

Une fois que vous avez utilisé l'assistant de création de nouveau module, votre module comprend au moins une zone. Si vous souhaitez en ajouter d'autres, il suffit de sélectionner Assistant de zone à partir du menu principal.

#### Déplacement et contrôle des caméras

Vous devez commencer par choisir la zone que vous souhaitez éditer (ou modifier). Cliquez à deux reprises sur celle qui vous intéresse depuis le panneau Contenu du module ou sélectionnez l'instruction Ouvrir à partir du menu contextuel. Cela ouvre automatiquement la zone choisie dans l'écran Affichage de la zone.

Vous pouvez déplacer la caméra afin de modifier l'angle sous lequel vous voyez la zone. Pour ce faire, utilisez les boutons de la barre d'outils, en sélectionnant Visualiser Ecran d'interface Commandes caméra. En maintenant la touche Ctrl enfoncée, vous pouvez panoramiqner en appuyant sur le bouton gauche de la souris et faire pivoter la caméra en appuyant sur le bouton droit.

#### Outils

L'affichage de la zone doit être en mode Terrain pour qu'il soit possible de modifier l'agencement de carrés de terrain et leurs propriétés. Il se met automatiquement dans ce mode dès que vous sélectionnez la palette Terrain (à droite de la fenêtre d'application principale).

##### *Pinceaux terrain*

Le terrain est constitué du type d'environnement principal du thème des carrés de terrain. Lorsque vous utilisez un pinceau terrain, les carrés de terrains sont sélectionnés aléatoirement, mais de manière à s'accorder avec leur environnement.

##### *Pinceaux décor*

Le décor est constitué d'agencements de carrés de terrain, qui doivent être placés à des endroits bien précis. Certains éléments du décor créent automatiquement des objets associés, comme par exemple des portes. Pour faire disparaître un élément du décor, il

suffit de sélectionner l'un des carrés de terrain qui le constituent et de l'effacer. Si l'élément de décor s'accompagne d'objets associés, vous devrez les effacer, eux aussi.

##### *Effaceur*

L'effaceur permet de faire disparaître rapidement les éléments du décor, ainsi que certains types de terrain.

##### *Retour*

Au fur et à mesure que vous peignez le terrain et que vous essayez d'ajouter des éléments du décor à votre zone, l'éditeur vous indique si les modifications sont possibles compte tenu de la zone que vous avez choisie. En règle générale, la couleur change lorsque vous essayez de peindre un carré de terrain incompatible. Quand l'opération semble autorisée mais échoue tout de même, un cadre apparaît temporairement autour du carré de terrain qui pose problème.

#### Propriétés de la zone

La fenêtre des propriétés de la zone en cours d'édition est disponible en sélectionnant Visualiser Propriétés de la zone à partir du menu principal, ou en surlignant la zone souhaitée sur le panneau Contenu du module et en sélectionnant l'instruction Propriétés à partir du menu contextuel. Notez qu'il n'est pas nécessaire de passer à une zone avant de pouvoir modifier ses propriétés.

##### *Eclairage*

De nombreuses propriétés peuvent être modifiées afin de personnaliser votre zone. Vous contrôlez par exemple la luminosité ambiante et la couleur du soleil et de la lune. Si vous modifiez les propriétés d'éclairage de la zone, cela se voit aussitôt dans l'affichage de la zone. Vous pouvez affiner l'éclairage de votre zone en modifiant celui de certains carrés de terrain (voir ci-dessous).

##### *Climat*

Vous pouvez choisir le climat de votre zone, en lui ajoutant par exemple vent, pluie et/ou éclairs. Les effets climatiques ne se voient pas dans l'affichage de la zone.

##### *Audio*

Vous pouvez choisir sons et musiques spécifiques.

#### Propriétés des carrés de terrain

Pour accéder aux propriétés d'un carré de terrain donné, sélectionnez Propriétés à partir du menu contextuel du carré de terrain choisi.

##### *Animation*

Certains carrés de terrain s'accompagnent d'une animation, qui ne se voit pas dans l'affichage de la zone.





### *Eclairage des carrés de terrain*

Les carrés de terrain disposent de deux lumières principales et d'un maximum de deux sources d'éclairage.

### **Relier plusieurs zones entre elles**

Les zones sont reliées entre elles à l'aide de portes, de déclencheurs de changement de zone ou de déclencheurs classiques, pour lesquels il vous faut écrire un script personnalisé.

## **OBJETS**

Les aventures que vous créez généreront des interactions entre les joueurs et les objets que vous placez dans les zones de votre module. Les objets sont situés sur les palettes, qui ne sont visibles que quand une zone est affichée (à droite de la fenêtre d'application principale). Sélectionnez un objet à partir de la palette et placez-le à l'endroit voulu. Pour peindre plusieurs objets similaires, il suffit de maintenir la touche Maj appuyée. Si vous souhaitez effacer ce que vous venez de peindre, appuyez sur la touche Echap. La liste des objets de la zone, regroupés par type, se trouve sur le panneau Contenu du module, situé à gauche de la fenêtre d'application principale.

Afin qu'une interaction soit possible avec les objets placés dans une zone, l'Affichage de la zone doit être en mode Objet.

### **Sélection / propriétés / déplacement des objets**

Pour sélectionner un objet, cliquez dessus dans l'Affichage de la zone. Vous pouvez accéder aux propriétés de l'objet grâce à l'instruction Propriétés, située dans le menu contextuel des objets (dans l'Affichage de la zone). Vous pouvez ajouter un objet à ceux que vous avez déjà choisis en maintenant la touche Maj enfoncée pendant que vous le sélectionnez. Pour déplacer un objet, il suffit de le faire glisser jusqu'à l'Affichage de la zone. Vous pouvez modifier son orientation en maintenant la touche Maj et le bouton droit de la souris appuyés.

### **Palette classique et palette personnalisée**

Chaque type d'objet dispose de deux palettes : une classique et une personnalisée. La première contient les objets disponibles pour tous les modules, la seconde regroupant les objets conçus par le créateur du module (et uniquement disponibles pour le module en question).

### **Créatures / objets / objets plaçables**

Tous les objets avec lesquels les personnages pourront avoir des interactions en cours d'aventure.

### **Transitions de zone / rencontres / déclencheurs**

Ces objets sont invisibles mais proposent tout de même une interaction aux personnages, même si elle est involontaire. Pour chacun d'eux, vous devez peindre un polygone définissant l'étendue sur laquelle l'objet fait effet. Une fois les côtés du polygone définis, cliquez deux fois sur l'Affichage de la zone pour le refermer.

### **Marchands / sons / points de navigation**

Ces objets sont également invisibles mais ne proposent pas d'interactions aux personnages. Utilisez NWScript pour les modifier lorsque le jeu tourne.

## **CONVERSATION**

L'éditeur de dialogue est accessible depuis le menu Outils ou en passant par la fenêtre de propriétés de certains objets. Il vous permet de faire avancer le scénario de votre aventure. C'est en discutant avec les PNJ que les joueurs recevront leurs missions et leurs récompenses. Une conversation s'organise comme un arbre, chaque branche représentant une déclaration complète (d'un joueur ou d'un PNJ).

### **Texte**

Le texte qui apparaît aux joueurs en cours de partie. Comme il doit être envoyé par le serveur à tous les ordinateurs clients, il vaut mieux faire en sorte qu'il soit assez court. C'est pour cela que chaque "branche" de l'arbre de dialogue (autrement dit, chaque intervention de l'un des interlocuteurs) est limitée à 1 024 caractères.

### **Interlocuteur**

Ce terme identifie la personne qui parle, qu'il s'agisse du maître du donjon, du joueur ou d'un objet (créature, etc.). Si vous modifiez une conversation à partir de la fenêtre de propriétés d'une créature, l'éditeur de dialogue part du principe que vous contrôlez la créature en question.

### **Conditions**

Vous pouvez restreindre les interventions en écrivant un script qui sera évalué par le jeu avant que l'intervention ne soit proposée au joueur. Si le script vous revient avec la mention CORRECT, l'intervention s'affiche durant la partie ; sinon, elle ne s'affiche pas. Nous avons inclus un assistant de scripts à l'éditeur, afin de vous aider à créer des conditions standards de scripts, basées sur des critères tels que la race ou la classe du personnage, ou encore ses valeurs de caractéristique.

### **Actions**

Vous pouvez également utiliser la fonction script afin de déterminer des actions lorsqu'une intervention est sélectionnée. Nous avons intégré un assistant de scripts à l'éditeur afin de vous aider à créer les scripts d'actions standards.



### Scripts génériques

Les scripts génériques associés à la plupart des créatures dépendent du comportement de ces dernières et sont générés par le script OnSpawnIn (nw\_c2\_default9) et le script défini par l'utilisateur (nw\_c2\_defaultd). Intéressez-vous y pour voir comment modifier le comportement d'une créature avec un minimum d'efforts.

### FONCTION SCRIPT

La fonction NWScript a un énorme impact sur le jeu. Les scripts sont rédigés grâce à l'éditeur de scripts, accessible par le biais du menu Outils et de l'onglet Événements de la fenêtre de propriétés de la plupart des objets. Les scripts sont assignés à divers événements et s'exécutent dès que les événements en question se déclenchent.

Rien ne vous oblige à rédiger des scripts pour que des événements se produisent au cours de votre partie. Les objets de la palette classique sont déjà associés à un script qui les fait se comporter de manière générique. Si vous décidez de le modifier, le changement que vous lui apportez n'affectera que le module en cours.

### LES NOMS

Afin d'éviter d'interférer avec les données existantes du jeu (pour ce qui concerne les zones, scripts, conversations et autres), évitez les préfixes NW\_\_ et M lorsque vous nommez vos fichiers. En effet, les données commençant par NW\_\_ sont "universelles", autrement dit, disponibles dans tous les modules. Quant à celles qui commencent par M, elles ne sont disponibles que dans un module donné (par exemple, les données du chapitre 1 de l'aventure officielle sont toutes précédées du code M1). De même, afin d'être sûr que vos créations ne causeront pas d'interférences avec les produits que BioWare concevra pour Neverwinter Nights à l'avenir, évitez le préfixe X.

### TRUCS ET ASTUCES

Voici quelques astuces concernant le jeu :

**Points d'expérience** : Neverwinter Nights accorde environ 10% des points d'expérience recommandés par les règles de D&D, pour la bonne et simple raison que l'on affronte bien plus d'adversaires dans un jeu vidéo que dans un JdR papier. Vous pouvez toutefois modifier ce pourcentage (vers le haut ou le bas) grâce à l'option Propriétés du module.

**La mort** : deux scripts d'événements, OnPlayerDeath et OnPlayerDying, peuvent être contournés afin de modifier la façon dont un personnage meurt. Regardez les "effets" possibles dans NWScript si vous avez besoin d'idées sur ce que peut donner un personnage mourant ou mort.

**Jeu en pleine nature** : pour jouer dans une zone où des capacités telles qu'Absence de traces ou Instinct naturel sont utilisables, il faut procéder au réglage suivant : Intérieur, Naturel et Au-dessus du sol.

### DIVERS

Voir le guide de l'utilisateur et le manuel de référence en ligne de l'Éditeur Neverwinter Nights Aurora pour de plus amples précisions.

## LE MAÎTRE DU DONJON

### JOUER EN TANT QUE MAÎTRE DU DONJON (MD)

Pour débiter une partie en mode Maître du donjon, lancez l'exécutable Maître du donjon. Vous remarquerez que les écrans qui vous sont proposés sont légèrement différents. Sinon, la partie débute de la même manière. Le client MD est constitué de deux composantes principales, le Créateur et le Sélectionneur.

### LE CRÉATEUR

Il vous permet de créer les objets stockés sous forme de schémas dans le module. Créatures, objets, rencontres, points de navigation, déclencheurs, portails et objets à placer peuvent être créés grâce à lui.

#### Activation du Créateur

On peut activer le Créateur de deux façons différentes :

1. En appuyant sur la touche B.
2. En cliquant sur "Créateur" à partir de la barre de tâches du MD.

#### Création d'un objet simple

Pour créer un objet simple, choisissez-le dans le Sélectionneur et cliquez sur Créer. Le curseur se transforme alors en cible. Pointez-la à l'endroit où vous souhaitez que l'objet soit créé et cliquez.

#### Création simultanée de plusieurs objets

Pour créer un objet simple, choisissez-le dans le Sélectionneur et cliquez sur Créer. Le curseur se transforme alors en cible. A ce moment, maintenez la touche Maj enfoncée et pointez la cible à l'endroit où vous souhaitez que l'objet soit créé. Le curseur reste sous forme de cible, ce qui vous permet de créer d'autres objets similaires.



### LE SÉLECTIONNEUR



#### Activation du Sélectionneur

Il existe deux façons d'activer le Sélectionneur :

1. En appuyant sur la touche N.
2. En cliquant sur "Sélectionneur" à partir de la barre de tâches du MD.

#### Sélection multiple

Vous pouvez sélectionner plusieurs objets en même temps : il vous suffit de maintenir la touche Maj appuyée pendant que vous cliquez sur les objets qui vous intéressent.

#### Actions autorisées par le Sélectionneur

##### Aller à

Cette action amène l'avatar du MD à l'endroit choisi. Si vous sélectionnez une zone entière, l'avatar arrive en son centre.

##### Tuer

Cette action tue les créatures et détruit les autres objets. L'événement OnDeath se déclenche automatiquement si vous prenez des créatures pour cibles. Les créatures invulnérables ne peuvent pas être tuées de la sorte.

##### Téléporter

Cette action amène directement les créatures sélectionnées au point choisi. Dès que vous cliquez sur cette instruction, le jeu passe en mode Cible. Il ne vous reste plus alors qu'à cliquer à l'endroit où vous voulez que les créatures réapparaissent.

#### Guérir (concerne uniquement les créatures)

Rend tous leurs points de vie aux créatures sélectionnées.

#### Limbes

Amène les objets sélectionnés dans les "limbes", zone située en dehors du jeu et dans lequel l'IA ne fonctionne plus. Pour faire sortir un objet des limbes, utiliser l'action Téléporter.

#### Examiner

Permet d'examiner l'objet sélectionné.

#### Prendre le contrôle

Permet de prendre le contrôle de l'objet sélectionné. Cette instruction fonctionne de la même manière que lorsque vous décidez de posséder un familier dans le jeu. Tant que vous gardez le contrôle de la créature, vous n'avez plus accès à vos autres options de MD. Pour cesser de posséder la créature, cliquez sur cette dernière à l'aide du bouton droit de la souris, puis sélectionnez Fin de la possession à partir du menu radial.

#### Prendre le contrôle avec les pleins pouvoirs

Comme précédemment, si ce n'est que vous conservez l'accès aux autres options de MD.

#### Repos (concerne uniquement les créatures)

Rend tous les points de vie perdus et tous les sorts utilisés aux créatures sélectionnées.

#### Invulnérable

L'objet sélectionné est immunisé contre tous les types de dégâts.

#### Rechercher par nom

Permet de rechercher un objet spécifique. En cas de succès, la zone dans laquelle il se trouve est ouverte et l'objet est sélectionné.

#### Trouver le suivant

Permet de trouver l'objet de même type suivant.

### ACTIONS LIÉES AUX PORTES (MENU RADIAL)

#### Verrouiller

#### Déverrouiller

### ACTIONS LIÉES AUX CRÉATURE (MENU RADIAL)

La plupart des actions de ce type sont identiques à celles du Sélectionneur, exception faite des suivantes :



## 5. CRÉATION D'AVENTURES

### Examiner

Cette instruction est la même que lorsque l'on souhaite examiner son personnage.

### Actions supplémentaires

*Donner / Prendre*

Sélectionnez l'action qui vous intéresse puis tapez le montant dans la fenêtre de dialogue.

Les diverses actions possibles sont :

*Donner or et Prendre or*

*Donner PX et Prendre PX*

*Donner niveau et Prendre niveau*

### Posséder / Incarner

#### Posséder

Cette option vous permet de prendre le contrôle d'une créature. Vous pouvez vous faire tuer lorsque vous choisissez ce mode de jeu.

#### Incarner

Cette option vous permet de prendre le contrôle d'une créature ou d'un personnage, tout en conservant vos pouvoirs de MD. Vous êtes invulnérable lorsque vous choisissez ce mode de jeu.

## ACTIONS DE DÉCLENCHEMENT (MENU RADIAL)

### Envoyer événement d'entrée

### Envoyer événement de sortie

## ACTIONS DE GROUPE

Une fois que vous avez sélectionné un groupe, vous pouvez lui ordonner d'accomplir certaines actions.

### Sélectionner un groupe

Pour sélectionner un groupe, maintenez la touche Ctrl enfoncée et constituez un cadre (jaune) autour du groupe voulu à l'aide de la souris. Lorsque vous lâchez le bouton de cette dernière, toutes les créatures sélectionnées se retrouvent entourées d'un cercle violet.

### Désélectionner un groupe

Pour désélectionner un groupe, il suffit de procéder comme ci-dessus, mais en choisissant un endroit où il n'y a pas de créature (en d'autres termes, il faut sélectionner un nouveau groupe, vide, afin de désélectionner le précédent).



## 5. CRÉATION D'AVENTURES

### Assigner un groupe à une touche rapide

Une fois votre groupe sélectionné, appuyé sur Ctrl et sur un chiffre. Le groupe est aussitôt assigné à la touche numérique correspondante. Pour sélectionner le groupe une nouvelle fois, il suffit d'appuyer sur cette dernière.

### Comment les actions de groupe sont exécutées

Par défaut, les actions classiques sont effectuées par le MD et lui seul.

Si vous voulez que votre groupe sélectionné les accomplisse, maintenez la touche Maj enfoncée pendant que vous donnez votre instruction.

### Actions possibles pour un groupe

**Marcher** : le groupe sélectionné se met à marcher si vous maintenez la touche Maj enfoncée et si vous cliquez sur un point où il n'y a personne.

**Attaquer** : le groupe sélectionné attaque si vous maintenez la touche Maj enfoncée et si vous cliquez sur une créature hostile (vous pouvez également maintenir la touche Maj enfoncée et donner l'ordre d'attaquer en utilisant le menu radial).

## LISTE DES JOUEURS

La liste de tous les joueurs actuellement présents dans la partie s'affiche sous le portrait du MD. Vous pouvez accomplir les actions normales pour n'importe quelle créature en cliquant sur le portrait afin de faire apparaître le menu radial.

## LIGNES D'INSTRUCTIONS

Pour utiliser une action liée à une ligne d'instruction, vous pouvez afficher la console en utilisant la touche correspondant au carré de terrain concerné. Vous pouvez également entrer des instructions dans la fenêtre de discussion en les faisant précéder de l'instruction "##".

### Assigner une ligne d'instruction à la barre de raccourci

Pour assigner une ligne d'instructions à la barre de raccourcis, cliquez sur la barre de raccourcis à l'aide du bouton droit de la souris, ce qui affiche le menu radial. Sélectionnez l'option Assigner une ligne d'instructions, tapez un nom, puis entrez votre instruction en la faisant précéder de "##".







ModAge #	SetAg #	GetVarInt	GetVarModInt
ModAttackBase #	SetAttackBase #	GetVarFloat	GetVarModFloat
ModSave	SetSave	GetVarObject	GetVarModString
ModSTR #	SetSTR #	GetVarVector	GetVarModObject
ModDEX #	SetDEX #	SetVarInt	GetVarModVector
ModCON #	SetCON v	SetVarFloat	SetVarModInt
ModINT #	SetINT #	SetVarString	SetVarModFloat
ModWIS #	SetWIS #	SetVarObject	SetVarModString
ModCHA #	SetCHA #	SetVarVector	SetVarModObject
ModSaveFort	SetSpellResistance v		SetVarModVector
ModSaveReflex	GiveXP #		SetAppearance
ModSaveWill	GiveLevel #		
ModSpellResistance #	runscript NAME		

## RÉFÉRENCE RAPIDE POUR LE MD

**B** Affiche le Créateur  
**N** Affiche le Sélectionneur  
**MAJ-CLIC** dans Sélectionneur. Sélection multiple  
**MAJ-CLIC** sur sol dans Sélectionner. Création multiple  
**MAJ-CLIC** sur créature en cours de partie.  
Ajouter au groupe  
**CRTL-CLIC** sur créature en cours de partie.  
Basculer groupe  
**CRTL-Faire** glisser en cours de partie.  
Sélectionne un groupe.  
**CHIFFRE** Sélectionne groupe assigné au chiffre.  
Si aucun groupe n'est assigné, désélectionne.

**SANS GROUPE SELECTIONNE :**  
**CLIQUER** sur une créature en cours de partie.  
Constitue un groupe.  
**CRTL-CHIFFRE** annule assignation précédente.  
**AVEC UN GROUPE SELECTIONNE :**  
**CLIQUER** sur une créature en cours de partie.  
La créature exécute l'action par défaut.  
**Cliquer** au sol. Déplace le groupe  
(et l'avatar du MD) jusqu'à l'endroit cliqué.  
**CRTL-CHIFFRE** assigne groupe sélectionné  
à la touche numérique.

# APPENDICE A : TABLEAUX





## 6•APPENDICE A : TABLEAUX

### Points de compétence en fonction de la classe

Classe	Points de compétence au niveau 1*	Par niveau supplémentaire**
Barbare	(4 · modificateur d'Int) × 4	4 · modificateur d'Int
Barde	(4 · modificateur d'Int) × 4	4 · modificateur d'Int
Druide	(4 · modificateur d'Int) × 4	4 · modificateur d'Int
Ensorceleur	(2 · modificateur d'Int) × 4	2 · modificateur d'Int
Guerrier	(2 · modificateur d'Int) × 4	2 · modificateur d'Int
Magicien	(2 · modificateur d'Int) × 4	2 · modificateur d'Int
Moine	(4 · modificateur d'Int) × 4	4 · modificateur d'Int
Paladin	(2 · modificateur d'Int) × 4	2 · modificateur d'Int
Prêtre	(2 · modificateur d'Int) × 4	2 · modificateur d'Int
Rôdeur	(4 · modificateur d'Int) × 4	4 · modificateur d'Int
Roublard	(8 · modificateur d'Int) × 4	8 · modificateur d'Int

\* · 4 pour les humains au niveau 1. \*\* · 1 pour les humains à chaque niveau supplémentaire.

### Liste des armes

#### Armes de taille TP

Nom	Prix	Dégâts	Critique	Poids	Type
Dague	4 po	1d4	19-20/x2	1	Tranchant
Kama	4 po	1d6	x2	1	Tranchant
Shuriken	5 po	1	x2	0	Perforant

## 6•APPENDICE A : TABLEAUX

### Armes de taille P

Nom	Prix	Dégâts	Critique	Poids	Type
Arbalète légère	35 po	1d8	19-20/x2	6	Perforant
Dard	1	1d4	x2	0	Perforant
Epée courte	20 po	1d6	19-20/x2	3	Perforant
Fronde	2 po	1d4	x2	0	Contondant
Hache de lancer	40 po	1d6	x2	4	Tranchant
Hachette	12 po	1d6	x3	0	Tranchant
Lance	2 po	1d8	x3	3	Perforant
Marteau léger	2 po	1d4	x2	2	Contondant
Masse d'armes	10 po	1d8	x2	6	Perforant
Serpe	12 po	1d6	x2	3	Tranchant

### Armes de taille M

Nom	Prix	Dégâts	Critique	Poids	Type
Arbalète lourde	10 po	1d10	19-20/x2	9	Perforant
Arc court	60 po	1d6	x3	2	Perforant
Bâton	2 po	1d6/1d6	x2	4	Contondant
Cimeterre	30 po	1d6	18-20/x2	4	Tranchant
Epée longue	30 po	1d8	19-20/x2	4	Tranchant
Fléau d'armes léger	16	1d8	x2	5	Contondant
Gourdin	2 po	1d6	x2	3	Contondant
Hache d'armes	20 po	1d8	x3	7	Tranchant
Katana	80 po	1d10	19-20/x2	10	Tranchant
Marteau de guerre	24 po	1d8	x3	8	Contondant
Morgenstern	16 po	1d6	x2	8	Contondant et perforant
Rapière	40 po	1d6	18-20/x2	3	Perforant



## 6•APPENDICE A : TABLEAUX

### Armes de taille G

Nom	Prix	Dégâts	Critique	Poids	Type
Arc long	150 po	1d8	x3	3	Perforant
Double-lame	200 po	1d8/1d8	19-20/x2	15	Tranchant
Epée à deux mains	100 po	2d6	19-20/x2	15	Tranchant
Epée bâtarde	70 po	1d10	19-20/x2	10	Tranchant
Faux	36 po	2d4	x4	12	Perforant et tranchant
Fléau double	80 po	1d8/1d8	x2	20	Contondant
Hache double	60 po	1d8/1d8	x3	25	Tranchant
Fléau d'armes lourd	30	1d10	19-20/x2	20	Contondant
Grande hache	40 po	1d12	x3	20	Tranchant
Hallebarde	20 po	1d10	x3	15	Perforant et tranchant

## 6•APPENDICE A : TABLEAUX

### Armure

Protection	Bonus à la CA	Exemples d'armures	Bonus d'armure	Pénalité de Dex max.	Echec des sorts	Poids approx.	Prix approx.	Catégorie
Protection 0	+ 0	Pas d'armure	-	-	-	-	-	Aucune
Protection 1	+ 1	Armure matelassée	+ 8	0	5%	5 kg	5 po	Légère
Protection 2	+ 2	Armure de cuir	+ 6	0	10%	7,5 kg	10 po	Légère
Protection 3	+ 3	Armure de cuir clouté, armure de peau	+ 4	-1	20%	12,5 kg	15 po	Légère
Protection 4	+ 4	Chemise de mailles, armure d'écailles	+ 4	-2	20%	12,5 kg	100 po	Intermédiaire
Protection 5	+ 5	Cotte de mailles, cuirasse	+ 2	-5	30%	20 kg	150 po	Intermédiaire
Protection 6	+ 6	Clibagnon, Crevice	0	-7	40%	22,5 kg	200 po	Lourde
Protection 7	+ 7	Armure à plaques	0	-7	40%	25 kg	600 po	Lourde
Protection 8	+ 8	Harnois	+ 1	-6	35%	25 kg	1.500 po	Lourde



## 6•APPENDICE A : TABLEAUX

### Malus liés au combat à deux armes

Circonstances	Main directrice	Autre main
Malus normaux	-6	-10
Arme légère dans l'autre main (c'est-à-dire une arme dont la catégorie de taille est strictement inférieure à celle du personnage)	-4	-8
Don d'Ambidextrie	-6	-6
Don de Combat à deux armes	-4	-8
Arme légère dans l'autre main, Ambidextrie	-4	-4
Arme légère dans l'autre main, Combat à deux armes	-2	-6
Ambidextrie et Combat à deux armes	-4	-4
Arme légère dans l'autre main, Ambidextrie et Combat à deux armes	-2	-2

### Savoir

Modificateur de la compétence de Savoir	Valeur de l'objet*
1	10
2	50
3	100
4	150
5	200
6	300
7	400
8	500
9	1 000
10	2500

## 6•APPENDICE A : TABLEAUX

Modificateur de la compétence de Savoir	Valeur de l'objet*
11	3 750
12	4 800
13	6 500
14	9 500
15	13 000
16	17 000
17	20 000
18	30 000
19	40 000
20	50 000
21	60 000
22	80 000
23	100 000
24	150 000
25	200 000
26	250 000
27	300 000
28	350 000
29	400 000
30	500 000
31 +	100 000 po supplémentaire par point au-dessus de 30





## 6•APPENDICE A : TABLEAUX

### Utilisation d'objets magiques

Compétence d'Utilisation d'objets magiques	Objet réservé à une classe	Objet réservé à une race	Objet réservé à un alignement
1	1 000 po ou moins	Impossible	Impossible
5	4 800 po ou moins	1 000 po ou moins	Impossible
10	20 000 po ou moins	4 800 po ou moins	1 000 po ou moins
15	100 000 po ou moins	20 000 po ou moins	4 800 po ou moins
20	100 000 po ou moins	100 000 po ou moins	20 000 po ou moins
25	100 000 po ou moins	100 000 po ou moins	10 000 po ou moins

## 6•APPENDICE A : TABLEAUX

### Bonus de base aux jets d'attaque et de sauvegarde pour toutes les classes

Niveau de classe maximale	Bonus de base au jet de sauvegarde	Bonus de base à l'attaque (barbare, guerrier, paladin, rôdeur)	Bonus de base à l'attaque (barde, druide, moine, prêtre, roublard)	Bonus de base (ensorceleur, magicien)	Points à l'attaque requis	Valeur d'expérience d'objet	Valeur maximale du plus gros objets
1	+0/+2	+1	+0	+0	0	1000	5000
2	+0/+3	+2	+1	+1	1.000	1500	7500
3	+1/+3	+3	+2	+1	3.000	2500	15000
4	+1/+4	+4	+3	+2	6.000	3500	30000
5	+1/+4	+5	+3	+2	10.000	5000	60000
6	+2/+5	+6/+1	+4	+3	15.000	6500	85000
7	+2/+5	+7/+2	+5	+3	21.000	9000	100000
8	+2/+6	+8/+3	+6/+1	+4	28.000	12000	150000
9	+3/+6	+9/+4	+6/+1	+4	36.000	15000	200000
10	+3/+7	+10/+5	+7/+2	+5	45.000	19500	300000
11	+3/+7	+11/+6/+1	+8/+3	+5	55.000	25000	400000
12	+4/+8	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1	66.000	30000	500000
13	+4/+8	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1	78.000	35000	600000
14	+4/+9	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2	91.000	40000	700000
15	+5/+9	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2	105.000	50000	800000
16	+5/+10	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3	120.000	65000	900000
17	+5/+10	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3	136.000	75000	1000000
18	+6/+11	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4	153.000	90000	1100000
19	+6/+11	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4	171.000	110000	1200000
20	+6/+12	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5	190.000	130000	1300000



## 6•APPENDICE A : TABLEAUX

Bardes : nombre de sorts connus et nombre de sorts par jour

Niv	Nombre de sorts par jour*							Nombre de sorts connus*						
	0	1	2	3	4	5	6	0	1	2	3	4	5	6
1	2	–	–	–	–	–	–	4	–	–	–	–	–	–
2	3	0	–	–	–	–	–	5	2	–	–	–	–	–
3	3	1	–	–	–	–	–	6	3	–	–	–	–	–
4	3	2	0	–	–	–	–	6	3	2	–	–	–	–
5	3	3	1	–	–	–	–	6	4	3	–	–	–	–
6	3	3	2	–	–	–	–	6	4	3	–	–	–	–
7	3	3	2	0	–	–	–	6	4	4	2	–	–	–
8	3	3	3	1	–	–	–	6	4	4	3	–	–	–
9	3	3	3	2	–	–	–	6	4	4	3	–	–	–
10	3	3	3	2	0	–	–	6	4	4	4	2	–	–
11	3	3	3	3	1	–	–	6	4	4	4	3	–	–
12	3	3	3	3	2	–	–	6	4	4	4	3	–	–
13	3	3	3	3	2	0	–	6	4	4	4	4	2	–
14	4	3	3	3	3	1	–	6	4	4	4	4	3	–
15	4	4	3	3	3	2	–	6	4	4	4	4	3	–
16	4	4	4	3	3	2	0	6	5	4	4	4	4	2
17	4	4	4	4	3	3	1	6	5	5	4	4	4	3
18	4	4	4	4	4	3	2	6	5	5	5	4	4	3
19	4	4	4	4	4	4	3	6	5	5	5	5	4	4
20	4	4	4	4	4	4	4	6	5	5	5	5	5	4

## 6•APPENDICE A : TABLEAUX

Prêtres : nombre de sorts par jour

Niv	Nombre de sorts 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



## 6•APPENDICE A : TABLEAUX

### Domaines de prêtre

Domaine	Pouvoir spécial	1	2	3	4	5	6	7
Air	Renvoi des élémentaires (comme s'il s'agissait de morts-vivants)			Appel de la foudre			Eclair multiple	
Bien	Renvoi des Extérieurs (comme s'il s'agissait de morts-vivants)				Peau de pierre	Contrat		
Connaissance	Davantage de sorts du domaine	Identification	Ultravision	Clairaudience / clairvoyance	Vision lucide		Mythes et légendes	
Destruction	Renvoie et endommage les créatures artificielles.			Nuage nauséabond			Brume acide	
Eau	Renvoi des élémentaires (comme s'il s'agissait de morts-vivants)			Empoisonnement		Tempête de grêle		
Faune	Convocation de monstres plus puissante		Grâce féline	Vision lucide		Métamorphose		
Feu	Renvoi des élémentaires (comme s'il s'agissait de morts-vivants)				Mur de feu	Tampon d'énergie		
Flore	Renvoi de la vermine (comme s'il s'agissait de morts-vivants)		Peau d'écorce					Mort rampante
Force	Force divine			Puissance divine		Peau de pierre		
Fourberie	Améliore les compétences de roubleur		Invisibilité	Sphère d'invisibilité	Invisibilité suprême			
Guérison	Sorts de guérison plus puissants		Soins importants			Guérison suprême		
Guerre	Maîtrise du combat		Grâce féline					Aura de vitalité
Magie	Davantage de sorts du domaine	Armure de mage	Fleche acide de Melf	Eruption d'énergie négative	Peau de pierre	Tempête de grêle		
Mal	Renvoi des Extérieurs (comme s'il s'agissait de morts-vivants)			Eruption d'énergie négative		Affaiblissement		
Mort	Avatar du plan négatif	Rayon d'énergie négative			Assassin imaginaire	Affaiblissement		
Protection	Protection divine				Globe d'invulnérabilité partielle	Tampon d'énergie		
Soleil	Renvoi des morts-vivants plus puissant		Lumière brûlante					Rayon de soleil
Terre	Renvoi des élémentaires (comme s'il s'agissait de morts-vivants)				Peau de pierre	Tampon d'énergie		
Voyage	Davantage de sorts du domaine	Enchevêtrement	Toile d'araignée	Liberté de mouvement	Lenteur	Rapidité		

## 6•APPENDICE A : TABLEAUX

### Druides : nombre de sorts par jour

Nombre de sorts par jour*										
Niv	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	3	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



## 6•APPENDICE A : TABLEAUX

### Dons supplémentaires pour guerriers

Dons supplémentaires pour guerriers	
Ambidextrie	Science de l'attaque en puissance
Arme de prédilection	Science du combat à deux armes
Attaque en puissance	Science du combat à mains nues
Botte secrète	Science du critique
Combat à deux armes	Science du désarmement
Coup ajusté	Science de la parade
Désarmement	Science du renversement
Enchaînement	Souplesse du serpent
Esquive	Spécialisation martiale*
Matraque	Tir à bout portant
Parade de projectiles	Tir rapide
Renversement	Uppercut

### Attaques, CA et bonus au déplacement des moines

Niveau de classe	Bonus à l'attaque à mains nues	Dégâts à l'attaque à mains nues*	Bonus à la CA**	Vitesse de déplacement
1	+0	1d6 / 1d4	+0	100%
2	+1	1d6 / 1d4	+0	100%
3	+2	1d6 / 1d4	+0	110%
4	+3	1d8 / 1d6	+0	110%
5	+3	1d8 / 1d6	+1	110%
6	+4/+1	1d8 / 1d6	+1	120%
7	+5/+2	1d8 / 1d6	+1	120%
8	+6/+3	1d10 / 1d8	+1	120%
9	+6/+3	1d10 / 1d8	+1	130%
10	+7/+4/+1	1d10 / 1d8	+2	130%
11	+8/+5/+2	1d10 / 1d8	+2	130%
12	+9/+6/+3	1d12 / 1d10	+2	140%
13	+9/+6/+3	1d12 / 1d10	+2	140%
14	+10/+7/+4/+1	1d12 / 1d10	+2	140%
15	+11/+8/+5/+2	1d12 / 1d10	+3	145%
16	+12/+9/+6/+3	1d20 / 2d6	+3	145%
17	+12/+9/+6/+3	1d20 / 2d6	+3	145%
18	+13/+10/+7/+4/+1	1d20 / 2d6	+3	150%
19	+14/+11/+8/+5/+2	1d20 / 2d6	+3	150%
20	+15/+12/+9/+6/+3	1d20 / 2d6	+4	150%

\* Le premier chiffre est le dommage infligé par les moines de taille moyenne ou grande. Le second chiffre correspond au dommage infligé par un moine de petite taille



## 6•APPENDICE A : TABLEAUX

### Paladins et rôdeurs : nombre de sorts par jour

Nombre de sorts par jour*					
Niv	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	—

### Dons supplémentaires pour roublards

Attaque handicapante
Esprit fuyant
Esquive surnaturelle
Maîtrise des compétences
Opportunisme
Roulé-boulé







## 6•APPENDICE A : TABLEAUX

Ensorceleurs : nombre de sorts par jour et nombre de sorts connus

Nombre de sorts par jour*											Nombre de sorts connus										
Niv	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
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	1	
19	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2	
20	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3	

## 6•APPENDICE A : TABLEAUX

Magiciens : nombre de sorts par jour

Nombre de sorts par jour*									
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
4	4	4	4	4	3	2	—	—	—
4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
4	4	4	4	4	4	4	3	2	—
4	4	4	4	4	4	4	4	3	2
4	4	4	4	4	4	4	4	4	3
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

Dons supplémentaires pour magiciens

Dons supplémentaires pour magiciens	
Augmentation d'intensité	Incantation silencieuse
Extension d'effet	Incantation statique
Extension de durée	Maîtrise des sorts
Extension de portée	Quintessence des sorts
Incantation rapide	



## 6•APPENDICE A : TABLEAUX

Tableau des alignements

Axe Loi/Chaos	100	Chaotique bon	Neutre bon	Loyal bon
	70	Chaotique neutre	Neutre	Loyal neutre
	30	Chaotique mauvais	Neutre mauvais	Loyal mauvais
	0			
		0	30	70
				100
		Axe Bien/Mal		

Taille des races

Race	Taille
Humain	Taille M
Demi-elfe	Taille M
Demi-orque	Taille M
Elfe	Taille M
Gnome	Taille P*
Halfelin	Taille P*
Nain	Taille M

\* Les créatures de taille P ne peuvent manier les armes de taille G (et doivent utiliser les armes de taille M à deux mains)

## 6•APPENDICE A : TABLEAUX

Tableau des compétences

Compétence	Brb	Brd	Drd	Ens	Gue	Mag	Moi	Pal	Ptr	Rôd	Rou	Innée	Caractéristique
Concentration	-	*	*	*	-	*	*	*	*	*	-	Oui	Con
Connaissance des sorts	-	*	*	*	-	*	-	-	*	-	-	Non	Int
Crochetage	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	Non	Int
Déplacement silencieux	-	*	-	-	-	-	*	-	-	*	*	Oui	Dex*
Désamorçage des pièges	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	Non	Int
Détection	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	*	Oui	Sag
Discipline	*	*	-	-	*	-	-	-	-	-	-	Non	Int
Discrétion	-	*	-	-	-	-	*	-	-	*	*	Oui	Dex*
Empathie avec les animaux	x	x	*	x	x	x	x	x	x	*	x	Non	Cha
Fouille	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	*	Oui	Int
Parade	*	*	*	-	*	-	*	*	*	*	*	Oui	Dex
Perception auditive	*	*	-	-	-	-	*	-	-	*	*	Oui	Sag
Persuasion	-	*	*	-	-	-	*	*	*	-	*	Oui	Cha
Pose de pièges	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*	*	Non	Dex
Premiers secours	-	-	*	-	-	-	-	*	*	*	-	Oui	Sag
Raillerie	*	*	-	-	-	-	-	*	-	-	-	Oui	Cha
Représentation	-	*	-	-	-	-	*	-	-	-	*	Oui	Cha
Savoir	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	Oui	Int
Utilisation d'objets magiques	x	*	x	x	x	x	x	x	x	x	*	Non	Cha
Vol à la tire	-	*	-	-	-	-	-	-	-	-	*	Non	Dex*

\* Compétence de classe.

- Compétence d'autre classe

x Impossible de choisir cette compétence, réservée à certaines classes bien spécifiques.



## 6•APPENDICE A : TABLEAUX

### Dons

Dons de combat	Dons de combat actifs	Dons de défense	Dons de magie	Autres
Ambidextrie	Attaque en puissance	Esquive	Extension d'effet	Emprise sur les morts-vivants
Arme de prédilection	Coup ajusté	Maniement du bouclier	Extension de durée	Talent
Botte secrète	Désarmement	Parade de projectiles	Extension de portée	Vigilance
Combat à deux armes	Matraque	Port d'armure intermédiaire	Incantation rapide	
Enchaînement	Renversement	Port d'armure légère	Incantation silencieuse	
Maniement des armes courantes, de guerre ou exotiques	Science de l'attaque en puissance	Port d'armure lourde	Incantation statique	
Science de la parade	Science du désarmement	Réflexes surhumains	Maîtrise des sorts	
Science du combat à deux armes	Science du renversement	Robustesse	Quintessence des sorts	
Science du combat à mains nues	Tir rapide	Souplesse du serpent		
Science du critique	Uppercut	Vigueur surnaturelle		
Spécialisation martiale		Volonté de fer		
Tir à bout portant				

## APPENDICE B : GLOSSAIRE





## 7•APPENDICE B : GLOSSAIRE

**Abjuration** : sorts qui protègent contre les attaques physiques ou magiques.

**Absorption d'énergie** : certaines attaques (surtout portées par des morts-vivants) transmettent des niveaux négatifs, lesquels peuvent se transformer en pertes de niveaux effectives.

**Alignement** : reflète comment votre personnage se positionne par rapport aux quatre concepts de base (Bien, Mal, Loi et Chaos).

**Attaque d'opportunité** : attaque de corps à corps, effectuée en plus de celles auxquelles on a normalement droit, quand un adversaire découvre sa garde.

**Barre de raccourcis** : barre située en bas de l'écran, qui vous permet d'accéder rapidement à diverses aptitudes.

**CA** : la classe d'armure, ou CA, reflète la faculté qu'à un personnage d'éviter ou de parer les attaques.

**Chargé** : se dit d'un personnage portant trop d'équipement, ce qui ralentit sa vitesse de déplacement.

**Classe** : profession ou vocation du personnage.

**Compétence** : représente une série de connaissances sur un sujet donné.

**Compétence d'autre classe** : une compétence qu'une classe donnée utilise rarement.

**Compétence de classe** : une compétence dans laquelle une classe donnée est spécialisée (ou qu'elle utilise souvent).

**Compétence innée** : certaines compétences peuvent être utilisées même sans degré de maîtrise.

**Compétence réservée** : compétence ne pouvant être apprise que par les membres d'une seule classe.

**Coup critique** : terrible attaque infligeant plus de dégâts que d'habitude.

**DD** : degré de difficulté. Plus cette valeur est élevée, plus le jet de compétence correspondant sera difficile à réussir.

**Degré de maîtrise** : indique l'aptitude du personnage à utiliser une compétence donnée. Plus cette valeur est élevée, plus les jets de compétence ont de chances de réussir.

**Divination** : sorts permettant de recueillir des informations.

**Don** : particularité offrant une nouvelle aptitude à votre personnage (ou le rendant plus performant dans l'utilisation d'une aptitude qu'il possédait déjà).



## 7•APPENDICE B : GLOSSAIRE

**Don de métamagie** : don permettant aux lanceurs de sorts de modifier certains aspects de leurs sorts (dégâts, durée, zone d'effet, etc.). Les sorts modifiés de la sorte se jettent à un niveau supérieur à la normale.

**DV** : dés de vie. Le nombre de dés jetés afin de déterminer les points de vie d'une créature.

**Enchantement** : sorts permettant d'imposer sa volonté aux autres créatures ou de conférer des propriétés magiques aux choses ou aux êtres.

**Faction** : groupe dont joueurs, PNJ et/ou créatures font partie, et qui détermine comment ils réagissent dans diverses situations.

**FP** : facteur de puissance. Plus cette valeur est élevée, plus l'ennemi est dangereux.

**pv** : points de vie d'un personnage ou d'une créature, c'est-à-dire les dégâts qu'il peut encaisser avant de mourir.

**Illusion** : sorts modifiant les perceptions.

**Invocation** : sorts faisant apparaître des créatures alliées au personnage.

**JcJ** : Joueur contre Joueur.

**Jet de compétence** : se produit quand un personnage décide d'utiliser l'une de ses compétences. Le résultat dépend du degré de maîtrise atteint par le personnage, mais aussi du DD assigné à la tâche.

**Jet de compétence opposé** : se dit d'un jet de compétence qui s'effectue non pas contre un DD mais contre un jet de compétence adverse.

**Jet de Réflexes** : représente les chances que vous avez d'éviter des attaques telles qu'une boule de feu ou le souffle d'un dragon. Votre modificateur de Dextérité s'ajoute à vos jets de Réflexes.

**Jet de sauvegarde** : les chances qu'une créature a de résister à une attaque spéciale. Si le jet de sauvegarde est réussi, l'attaque est (au moins partiellement) évitée.

**Jet de Vigueur** : représente la capacité à résister aux attaques affectant l'organisme (poison, paralysie, sorts de mort). Le bonus de Constitution s'ajoute aux jets de Vigueur.

**Jet de Volonté** : reflète la force mentale et les chances de résister aux sorts attaquant l'esprit. Votre modificateur de Sagesse s'ajoute à vos jets de Volonté.

**Jets de caractéristique** : 1d20 + modificateurs appropriés.

**Ki** : énergie spirituelle des moines.







## 7•APPENDICE B : GLOSSAIRE

**Menu radial** : votre principal outil pour influencer sur le monde de Neverwinter Nights. Cliquez sur un objet à l'aide du bouton droit de la souris pour faire apparaître le menu radial qui lui correspond.

**Nécromancie** : sorts qui manipulent, créent ou détruisent la vie.

**Niveau de classe** : équivalent au niveau de lanceur de sorts.

**Archétype** : personnage préparé à l'avance, présentant les dons et compétences les plus utiles en fonction de sa classe.

**po** : pièce d'or : la monnaie de Neverwinter Nights.

**Points de compétence** : attribués en début de carrière et à chaque nouveau niveau, ils permettent d'augmenter son degré de maîtrise dans ses compétences.

**Pris au dépourvu** : un personnage surpris par l'adversaire est dit pris au dépourvu. Dans ce cas, il perd son bonus de Dextérité à la CA.

**PX** : points d'expérience.

**Round** : six secondes de temps de jeu.

**Savoir** : capacité à identifier les objets magiques.

**Synergie** : certaines compétences sont complémentaires. Dans ce cas, le fait d'avoir un degré de maîtrise au moins égal à 5 dans l'une des deux confère un bonus de synergie de +2 chaque fois qu'on utilise l'autre. Les compétences complémentaires sont indiquées dans leur description.

**Total de points d'objets** : l'équipement magique qu'un personnage peut posséder, en fonction de son niveau.

**Tour** : 10 rounds, ou 60 secondes de temps de jeu.

**Tour de magie** : plus petit sort qui existe (également dit sort du niveau 0).

**Transmutation** : sorts qui transforment le sujet, soit subtilement, soit de façon évidente.

# INDEX





## A

A terre - 103  
Alignement - 67  
Ambidextrie - 82  
Amical - 97  
Aptitudes d'ensorceleur - 58  
Aptitudes de barbare - 55  
Aptitudes de classe - 55  
Aptitudes de druide - 57  
Aptitudes de guerrier - 59  
Aptitudes de magicien - 59  
Aptitudes de moine - 59  
Aptitudes de paladin - 62  
Aptitudes de prêtre - 63  
Aptitudes de rôdeur - 63  
Aptitudes de roublard - 65  
Arme de prédilection - 82  
Armes courantes - 131  
Armes de guerre - 132  
Armes doubles - 131  
Armes exotiques - 132  
Armures et boucliers - 129  
Arrêt du temps - 103  
Associés - 100  
Attaque en puissance - 82  
Attaques d'opportunité - 100

## B

Barbare - 50  
Barde - 50  
Barre de raccourcis - 15  
Botte secrète - 82  
Bouclier - 87  
Boutique - 26

## C

Camouflage - 104  
Carte - 24  
Cécité - 104  
Chance de rater - 104  
Charger une nouvelle partie - 12  
Charisme - 68  
Charme - 104  
Classe - 49  
Combat à deux armes - 83, 131  
Compagnons animaux - 57, 64  
Compétences - 71  
Concentration - 74  
Configurer le jeu - 12  
Confusion - 104  
Connaissance des sorts - 74  
Constituer un groupe - 31  
Constitution - 67  
Contenants, utilisation - 23  
Conversation - 143, 24  
Convocation - 104  
Coup ajusté - 43  
Coups critiques - 130  
Création de personnage - 44  
Création de personnage, bases - 13  
Créatures, interaction avec - 17  
Crochetage - 74

## D

Dégâts - 104  
Dégâts de l'arme de la main secondaire - 131  
Dégâts des armes maniées à deux mains - 131  
Dégâts, effets - 104

Demi-elfe - 46  
Demi-orque - 46  
Déplacement silencieux - 75  
Désamorçage des pièges - 75  
Désamorcer les pièges - 75  
Désarmer - 83  
Détection - 76  
Déverrouiller les portes - 18  
Dextérité - 67  
Dialogue rapide - 94  
Discipline - 76  
Discrétion - 76  
Domaines - 93  
Domination - 104  
Dons - 81  
Druide - 51

## E

Ecole renforcée - 84  
Ecoles de magie - 92  
Editeur - 138  
Efficacité des sorts accrue - 84  
Elfe - 47  
Empathie avec les animaux - 77  
Emprise sur les morts-vivants - 84  
Enchaînement - 84  
Enchevêtrement - 104  
ensorceleur - 51  
Esquive - 84  
Etourdissement - 104  
Extension d'effet - 85  
Extension de durée - 85

## F

Factions - 97  
Familiers - 94, 100  
Fiche de personnage - 19  
Force - 67  
Fouille - 77

## G

Gain de niveau  
Gnome  
Guerrier

## H

Halfelin - 48  
Hébètement - 105  
Hostile - 96  
Humain - 46

## I

Immunité - 105  
Immunité contre la magie - 105  
Incantation rapide - 85  
Incantation silencieuse - 85  
Incantation statique - 86  
Installer le jeu - 12  
Intelligence - 67  
Invisibilité - 105  
Invulnérable - 97



## J

Jet d'attaque - 98  
 Jets de sauvegarde - 99  
 Joueur contre Joueur - 31  
 Journal - 25

## L

Lenteur - 105

## M

Magicien - 52  
 Maladie - 105  
 Malédiction - 105  
 Maniement des armes courantes - 86  
 Maniement des armes de guerre - 86  
 Maniement des armes exotiques - 86  
 Marchandage - 26  
 Modification de CA - 106  
 Modification de caractéristique - 106  
 Modification de compétence - 106  
 Modification de l'immunité contre les dégâts - 106  
 Modification de la vitesse de déplacement - 107  
 Modification des dégâts - 106  
 Modification du bonus à l'attaque - 106  
 Modification du jet de sauvegarde - 106  
 Moine - 53  
 Monstres convoqués - 111  
 Monstres dominés - 112  
 Mort - 107  
 Multijoueur - 28

## P

Nain - 48  
 Neutre - 96  
 Niveaux négatifs - 107

## O

Objets divers - 129  
 Occupé - 97  
 Onglet Compétences - 20  
 Onglet Dons - 21

## P

Paladins - 53  
 Parade - 78  
 Parade de projectiles - 87  
 Paralyse - 107  
 Perception auditive - 78  
 Personnages locaux - 13  
 Personnages multiclassés - 128  
 Personnages prédéfinis (archétypes) - 70  
 Personnages serveur - 13  
 Persuasion - 78  
 Poison - 107  
 Port d'armure intermédiaire - 87  
 Port d'armure légère - 87  
 Port d'armure lourde - 87  
 Portes, utilisation - 18  
 Portrait du personnage - 16  
 Pose de pièges - 79  
 Premiers secours - 77  
 Prendre pour cible - 98  
 Prêtre - 54  
 Pris au dépourvu - 99  
 pv temporaires - 107

## Q

Quintessence des sorts - 87

## R

Raccourcis clavier - 19  
 Raillerie - 79  
 Rapidité - 107  
 Réaction des PNJ - 66  
 Réduction des dégâts - 108  
 Réflexes surhumains - 88  
 Régénération - 108  
 Réglages de difficulté - 27  
 Renversement - 88  
 Renvoi - 108  
 Représentation - 80  
 Résistance à la magie - 108  
 Résistance aux dégâts - 108  
 Restrictions liées au multiclassage - 129  
 Robustesse - 88  
 Rôdeur - 125  
 Roublard - 55

## S

S'équiper - 22  
 Sagesse - 68  
 Sanctuaire - 108  
 Sauvegarder une partie - 26  
 Savoir - xxx / 134  
 Science de l'attaque en puissance - 88  
 Science de la parade - 89  
 Science du combat à deux armes - 88  
 Science du combat à mains nues - 89  
 Science du critique - 89  
 Science du désarmement - 89

Science du renversement - 90  
 Silence - 109  
 Sommeil - 111  
 Sorts - 110  
 Sorts, GUI - 23  
 Souplesse du serpent - 90  
 Spécialisation martiale - 90  
 Surdit   - 109

## T

Taille des armes - 131  
 Talent - 90  
 T  n  bres - 109  
 Terreur - 109  
 Tir    bout portant - 90  
 Tir rapide - 91

## U

Uppercut - 91  
 Utilisation d'objets magiques - 80  
 Utilisation des contenants - 23

## V

Verrouiller les portes - 18  
 Vigilance - 91  
 Vigueur surhumaine - 91  
 Vision lucide - 109  
 Vol    la tire - 80  
 Volont   de fer - 92



## Index des tables

Table 1 : Catégories de difficulté des monstres.....	40
Table 2 : Ennemis jurés des rôdeurs .....	63
Table 3 : Valeurs de caractéristiques .....	69
Table 5 : Instructions en mode discussion.....	94
Table 6 : Malus à la vitesse de déplacement.....	102
Table 7 : Présentation de l'éditeur.....	137
Table 8 : Nombre de points de compétence par classe .....	150
Table 9 : Liste des armes .....	150
Table 10 : Armures .....	153
Table 11 : Malus liés au combat à deux armes.....	154
Table 12 : Compétence de Savoir .....	154
Table 13 : Compétence d'Utilisation d'objets magiques.....	156
Table 14 : Bonus de base aux jets d'attaque et de sauvegarde pour toutes les classes.....	157
Table 15 : Bardes : nombre de sorts par jour et nombre de sorts connus.....	158
Table 16 : Prêtres : nombre de sorts par jour.....	159
Table 17 : Domaines de prêtres.....	160
Table 18 : Druides : nombre de sorts par jour.....	161
Table 19 : Dons supplémentaires pour guerriers.....	162
Table 20 : Attaques, CA et bonus au déplacement des moines.....	162
Table 21 : Paladins et rôdeurs : nombre de sorts par jour.....	163
Table 22 : Dons supplémentaires pour roubards.....	163
Table 23 : Enorceleurs : nombre de sorts par jour et nombre de sorts connus.....	164
Table 24 : Magiciens : nombre de sorts par jour.....	165
Table 25 : Dons supplémentaires pour magiciens.....	165
Table 26 : Tableau des alignements .....	166
Table 27 : Taille des races.....	166
Table 28 : Tableau des compétences .....	167
Table 29 : Dons .....	168

# CREDITS





**INFOGRAMES TEAM****Localisation Support Group  
Manager**

Sylviane Pivot-Chossat

**Localisation Project Managers**Maud Favier  
Sophie Blancheton  
G rard Barnaud**Translation Project Manager**

Heather Riddoch

**Localisation Technical Consultant**

Fabien Roset

**Certification and Planning  
Support Group**Rebecka Pernered  
Caroline Fauchille  
J r me Di Tullio  
Sophie Wibaux**VP Marketing Europe**

Larry Sparks

**Core-Game  
Marketing-Director**

Franck Heissat

**Marketing-Manager**

Cyril Voiron

**Product-Managers**S bastien Brasseur  
Antoine Molant**PR-Manager**

Adeline Tiengou

**Design-Studio**Olivier Lachard  
Rose-may Mathon**Marketing-Coordination**Jenny Clark  
Marie-Emilie Requien  
Nadja Manseur  
Catherine Esteoule  
Cecile Gillet**Production**Pauline Nam  
Jake Tombs**Re-Publishing CORE L.A.**Rebecka Pernered  
Raphaelle Jonnery**Software Functionality Testing  
Manager**

Olivier Robin

**Software Functionality Testing  
Coordinator**Carine Mawart  
St phane Charrier**Software Functionality Testers**Karine Balichard  
Nicolas Dani re  
Mickael Delaissey  
Laurent Romain**KBP****Project Management & Direction**Fran ois-Xavier Ngo  
Dimitri Bodiansky**Translation and proof reading:**Eric Holwek  
Philippe Tessier  
Claude Esmein  
C dric Perdereau  
J r me Vess re  
St phanie Malabry  
Tristan Lath re  
Claudine Moiti   
Nicolas Gourio  
Fran ois-Xavier Ngo**Sound recording:**

Caroll Cafardy

**Art Direction:**Caroll Cafardy  
Fran ois-Xavier Ngo**Casting:**Dimitri Bodiansky  
Guillaume L nel  
Fran ois-Xavier Ngo**Booking:**

Elvira Karlovic

**Post Production:**Christophe Gr m ot  
Philippe Rovelas**Testers:**Aur lien "Uther" Pfeffer  
Gr goire Coustenoble  
Ludovic "Solaufein" Serny  
Jehan "Jey" Pag s  
Antoine "Coeur de Lum re" Vigier  
Rapha l "Metamec" Chamak  
Timoth e "Flint" Carry-Caignon  
Elise "Opale" PAOLI

NEVERWINTER NIGHTS   2002 Infogrames Entertainment, S.A. All Rights Reserved. Published by Infogrames Europe SA.  
  2002 BioWare Corp. BioWare Aurora Engine copyright 1997-2002 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare, the  
BioWare Aurora Engine, and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Neverwinter Nights,  
Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons logo, Dungeon Master, D&D, and the Wizards of the  
Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc. and are used by Infogrames  
Entertainment, S.A. under license. All Rights Reserved. Windows and Windows 95/98/2000 are registered trademarks of  
Microsoft Corporation. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. ATARI is a  
registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc.



## 9•CREDITS

### BIOWARE

#### Core Game Design

Trent Oster	Marc Holmes
Scott Greig	Don Moar
Mark Brockington	Brent Knowles
James Ohlen	Rob Bartel
Tobyn Manthorpe	

#### Animation

##### LEAD ANIMATOR

Enrique Deo Perez

##### GAME ANIMATION

Carman Cheung	Tony de Waal
Steve Gilmour	Chris Hale
Mark How	Rick Li
John Santos	Larry Stevens
Henrik Vasquez	

#### Art

##### ART DIRECTOR

Marc Holmes

##### LEAD TECHNICAL ARTIST

Tobyn Manthorpe

##### PROTOTYPE ARTISTS

Marc Holmes	Casey Hudson
Lindsay Jorgensen	Tobyn Manthorpe
Trent Oster	Tony de Waal

##### EFFECTS ARTIST

Alex Scott

##### 2D ARTISTS

Mike Grills	Marc Holmes
Sung Kim	Mike Leonard
Sean Smailes	Rob Sugama
Derek Watts	Jono Lee

##### 3D ARTISTS

Nolan Cunningham	Lindsay Jorgensen
Arnel Labarda	Jono Lee Calvin
Lyle	Chris Mann
Tobyn Manthorpe	Alex Rodrique
Trent Oster	

##### PROMOTIONAL ART

Mike Sass	Todd	Grenier	Mike
Leonard	Sung	Kim	Marc Holmes

##### ADDITIONAL ART

Ryan Blanchard	Kelly Goodine
Matthew Goldman	Todd Grenier
Yunkyoung Kim	Sherridon Routley
Elben Schafers	Jason Spykerman
Cass Scott	

##### DIRECTOR OF ART (BIOWARE)

David Hibbeln

##### DIRECTOR OF PROMOTIONAL ART (BIOWARE)

Michael Sass

##### DIRECTOR OF CONCEPTUAL ART (BIOWARE)

John Gallagher

#### Audio

##### AUDIO PRODUCER

Alan Miranda

##### SOUND DESIGN / INTEGRATION

David Chan/John Henke

##### MUSIC

Music composed and performed by  
Jeremy Soule [www.jeremysoule.com](http://www.jeremysoule.com)  
Music production services provided by  
Atristry Entertainment

## 9•CREDITS

#### SFX

##### SOUND EFFECTS DESIGN

Frank Bry/Creative Sound Design  
Paul Gorman / Duff Studios

#### Cinematics

##### DIRECTOR

David Hibbeln

##### ART DIRECTOR

Sherridon Routley

##### LEAD CHARACTER MODELER

Christopher Mann

##### MODELS

Ryan Blanchard	Nolan Cunningham
Todd Grenier	Jono Lee
Sherridon Routley	Mike Spalding

##### LEAD ANIMATOR

Tony de Waal

##### ANIMATION

Carman Cheung	Chris Hale
Mark How	Rick Li
Enrique Deo Perez	John Santos
Larry Stevens	Henrik Vasquez
Ryan Blanchard	

##### LEAD EFFECTS ANIMATOR

Ryan Blanchard

##### ADDITIONAL EFFECTS

Tony de Waal	Christopher Mann
Sherridon Routley	

##### COMPOSITING

Sherridon Routley

##### ADDITIONAL ART

Todd Grenier	Mike Sass
--------------	-----------

#### Design

##### LEAD DESIGN

Brent Knowles	James Ohlen
---------------	-------------

##### CORE DESIGN TEAM

Rob Bartel	Dave Gaider
Drew Karpshyn	Luke Kristjanson
Kevin Martens	Aidan Scanlan
Preston Watamaniuk	

##### SCRIPTING AND DATA ENTRY

Andrew 'Colonel Bob' Nobbs  
John Winski

##### SYSTEM DESIGN

Preston Watamaniuk	Rob Bartel
--------------------	------------

##### ADDITIONAL DESIGN:

Mike Geist	Cori May
Bob McCabe	Dan Whiteside

##### MANUAL

Brent Knowles	Trent Oster
Preston Watamaniuk	Bob McCabe
Luke Kristjanson	Jim Bishop
Keith Soleski	

#### Production

##### PROJECT DIRECTOR / PRODUCER

Trent Oster

##### ASSOCIATE PRODUCER

Alan Miranda

##### LINE PRODUCER

Keith Soleski

##### CO-EXECUTIVE PRODUCERS / JOINT CEO'S OF BIOWARE

Ray Muzyka	Greg Zeschuk
------------	--------------

**Programming****LEAD PROGRAMMER**

Scott Greig

**LEAD TOOLS PROGRAMMER**

Don Moar

**LEAD RESEARCH SCIENTIST**

Mark Brockington

**ASSISTANT LEAD PROGRAMMER**

Don Yakielashek

**PROGRAMMING**

Howard Chung	Mike Devine
Brenon Holmes	Noel Borstad
Paul Roffel	Sophia Smith
Rob Boyd	Ross Gardner
Dan Morris	Mark Darrah

**GRAPHICS PROGRAMMING****Graphics Lead**

Jason Knipe

**Graphics Programming**

John Bible Peter Woytiuk

**ORIGINAL GRAPHICS ENGINE****DESIGN**

Stan Melax

**TOOLS PROGRAMMING**

Pat Chan	Sydney Tang
Neil Flynn	Darren Wong
Chris Christou	Owen Borstad
Aaryn Flynn	Marc Audy

**ADDITIONAL PROGRAMMING**

Justin Smith	Charles
"Chuckles" Randall	
Rob Babiak	David Falkner
Ryan Hoyle	

**Public Relations**

Brad Grier Teresa Cotesta Tom Ohle

**Web Team / Live Team****LIVE TEAM****Assistant Producer**

Derek French

**Community Manager**

Jay Watamaniuk

**Client Care Specialist**

Dave McGruther

**Programmers**

Craig Welburn Andrew Gardner

**WEB TEAM****Web Developers**

Robin Mayne
Duleepa "Dups" Wijayawardhana

**Web Art**

Todd Grenier
Quality Assurance

**QUALITY ASSURANCE LEAD**

Nathan Frederick

**QUALITY ASSURANCE**

Bob McCabe	Chris Priestly
Derrick Collins	Jonathan Epp
Karl Schreiner	Kevin Booth
Scott Horner	Scott Langevin
Stanley Woo	

**Special Thanks****BIOWARE HELP**

Jim Bishop for text editing	Raymond
Prach for data entry	

**ADMINISTRATION**

Richard Iwaniuk	Mark Kluchky
Theresa Baxter	Agnes Kokot Goldman
Jo-Marie Langkow	Juliette Irish

**SYSTEM ADMINISTRATION**

Chris Zeschuk	Craig Miller
Nils Kuhnert	Julian Karst
Brett Tollefson	Dave Hamel

**Infogrames****Production****STUDIO SENIOR VP**

Jean-Philippe Agati

**VICE PRESIDENT OF PRODUCT DEVELOPMENT**

Steve Ackrich

**PRODUCER**

Todd Hartwig

**Marketing****VICE PRESIDENT OF BRAND MARKETING**

Steve Allison

**DIRECTOR OF MARKETING**

Jean Raymond

**BRAND MANAGER**

Mike Webster

**SPECIAL THANKS:**

Laddie Ervin

**Public Relations****PR MANAGER**

Matt Frary

**PR SPECIALIST**

Wiebke Vallentin

**DOCUMENTATION****Director of Editorial and Documentation Services**

Liz Mackney

**Publications Manager**

W.D. Robinson

**Manual Design and Layout**

Bruce Harlick

**MARKETING SERVICES****Senior Art Director**

David Gaines

**Director of Creative Services**

Steve Martin

**Engineering Services****Senior Manager Engineering Services**

Luis Rivas

**Engineering Specialist**

Ken Edwards

**COMPATIBILITY****Compatibility Lab Supervisor**

Dave "Blonde" Strang

**Compatibility Leads**

Geoffrey Smith

Jason Cordero

**Compatibility Analysts**

Chris McQuinn

Burke McQuinn

Enoch Orntstead

Randy Buchholz

**QUALITY ASSURANCE****Director of QA**

Michael Craighead

**Certification Lead**

Kevin Jamieson

**Lead Tester**

Mike Romatelli

**Testers**

Gregory Amato.	John An.	Tom Andrade.
Scott Bigwood.	Matthew Bragg.	Mark
Brand.	Tim Burpee.	Tony Calabresi.
Brett Casta.	Sagi Cezana.	Sarah Cherlin.
Donald T. Clay.	Marshall Clevesy.	Jason
"Ironman" Cordero.	William Deets.	
Wilfredo Dimas.	Mason Dixon.	Kenneth
Donato.	Paul Duke.	Jason Fitzgerald.



## 9•CREDITS

Mark Florentino, Joe Fried, Lee Frohman, Robb Gagne, Daniel Garcia, Bobby Gilkerson, Karen Gledhill, Don Gorday III, D'Artagnan Greene, Shawn He, Richard Higbee, Helen Hinchcliffe, Joe Howard, Mark Huggins, Roy Husson, Miguel Jauregui, Erik Jeffrey, Jen Kaczor, Mike Krapovicky, Nick Lazzara, Andrew Lemat, Jeff Loney, Arthur Long, Becky Madore, Michael Maggard, Erik Maramaldi, Clif McClure, Christopher McPhail, Lenny Montone, Mike Murphy, Matt Pantaleoni, Tad Pantaleoni, Brett Penkul, Jason Pope, Chris Reimer, Cheryl "Bunnies" Rocha, Ron Rodriguez, Tanya Royer, Brian Scott, Tobias Seltsam, P. Tserin Soddinow, Jared Sorensen, Dave "Red" Strang, Josh Strom, Kingsley C. Sur, Paul Swedis, Brian Swedis, Joe Taylor, Jeffery Tolleson, Ted "The Undead" Tomasko, Fraida Toribio, Fernando Valderrama, Carl Vogel, Mike Walkingstick, Alden Wong.

**LICENSING  
DIRECTOR, NEW BUSINESS  
DEVELOPMENT**  
Tim Campbell

**ONLINE MARKETING  
AND COMMUNICATION  
EXECUTIVE PRODUCER**  
Jon Nelson

### SENIOR PRODUCER

Kyle Peschel

### PRODUCER

Jean-Christophe Bornaghi

### SENIOR WEB DESIGNER

Micah Jackson

### SENIOR WEB PROGRAMMER

Gerald Burns

Black Isle/Interplay (Original publisher)

Feargus Urquhart

Ken Rosman Dan Kingdom

Reg Arnedo Lisa Bucek

### VO

### VOICE OVER PRODUCER

Bill Black, Big Fat Kitty LLC

### VOICE OVER DIRECTOR

Doug Stone

Dopig Stone Enterprises, Inc.

### VOICE OVER AUDIO ENGINEER

Al Johnson

### ADDITIONAL DIRECTION

Charles de Vries

### SFX

### SOUND EFFECTS DESIGN

Frank Bey / Creative Sound Design

Paul Gorman / Duff Studios

## INFOGRAMES EUROPE

### VP European Marketing

Larry Sparks

### Core games

### Marketing Director

Franck Heissat

### Marketing Manager

Cyril Voiron

### Product Marketing Manager

Sébastien Brasseur

Antoine Molant

### PR manager

Adeline Tiengou

### Design Studio

Olivier Lachard

Rose-may Mathon

### Marketing Coordination

Jenny Clark

Marie-Emilie Requier

Nadja Manseur

Catherine Esteoule

Cecile Gillet

### Manufacturing

Pauline Nam

Jake Tombs

## Localization Support Group

### LSG Manager

Sylvianne Pivot-Chossat

### Localisation Project Manager

Maud Favier

Sophie Blancheton

Gérard Barnaud

### Translation Project Manager

Heather Riddoch

### Localisation Technical Consultant

Fabien Roset

### Software Functionality Testing

Carine Mawart

### Pre-mastering Technician

Stéphane Enteric

### Republishing manager

Rebecka Pernered

Raphaëlle Jonnery

### Certification & Planning Support Group (CPSG)

Rebecka Pernered

Caroline Fauchille

Jerome Di Tullio

Sophie Wibaux

NEVERWINTER NIGHTS © 2002 Infogrames Entertainment, S.A. All Rights Reserved. Published by Infogrames Europe S.A. © 2002 BioWare Corp. BioWare Aurora Engine copyright 1997-2002 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare Aurora Engine, and the BioWare Logo are trademarks of BioWare Corp. All Rights Reserved. Neverwinter Nights, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons logo, Dungeon Master, D&D, and the Wizards of the Coast logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc. and are used by Infogrames Entertainment, S.A. under license. All Rights Reserved. Windows and Windows 95/98/2000 are registered trademarks of Microsoft Corporation. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. ATARI is a registered trademark of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Interactive Inc.



**Infogrames Games Customer Service Numbers**

Country	Telephone	Fax	Email
• Österreich	-	-	<a href="http://www.de.infogrames.com">http://www.de.infogrames.com</a>
• Belgie	-	-	<a href="http://www.playstationcommunity.be">http://www.playstationcommunity.be</a>
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	<a href="mailto:helpline@uk.infogrames.com">helpline@uk.infogrames.com</a>
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	<a href="mailto:helpline@uk.infogrames.com">helpline@uk.infogrames.com</a>
• France	Soluces: 0892 68 30 20 <small>(0,34 €/min) (24h/24)</small> 3615 Infogrames <small>(0,34 €/min)</small> Technique: 0825 15 80 80 <small>(0,150 €/min) (Lundi au samedi de 10h-18h non stop)</small> Infogrames France / Euro Interactive	Service Consommateur 84 rue du 1er mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex	<a href="mailto:support@fr.infogrames.com">support@fr.infogrames.com</a> <a href="http://www.fr.infogrames.com">http://www.fr.infogrames.com</a>
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 (€ 1,24 pro Minute) Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	Spielerische: 0190 771 883	<a href="http://www.de.infogrames.com">http://www.de.infogrames.com</a>
• Greece	301 601 88 01		<a href="mailto:info@gr.infogrames.com">info@gr.infogrames.com</a>
• Italia	--		<a href="mailto:info@it.infogrames.com">info@it.infogrames.com</a> <a href="http://www.infogrames.it">http://www.infogrames.it</a>
• Nederland	-	-	<a href="http://www.playstationcommunity.nl">http://www.playstationcommunity.nl</a>
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	<a href="mailto:helpline@uk.infogrames.com">helpline@uk.infogrames.com</a>
• Portugal	351 21 460 85 83/89 50 de 2ª a 6ª, entre as 10:00 e as 17:00	351 21 460 85 88	<a href="mailto:apoiocliente@pt.infogrames.com">apoiocliente@pt.infogrames.com</a>
• Israel	+ 972-9-9712611	16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	<a href="mailto:infogrames@telerom.co.il">infogrames@telerom.co.il</a>
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	<a href="mailto:stecnico@es.infogrames.com">stecnico@es.infogrames.com</a>
• Sverige	08-6053611 13:00 till 15:00 helgfri måndag till fredag		<a href="mailto:support@segaklubben.pp.se">support@segaklubben.pp.se</a>
• Schweiz/Suisse	Technische: 0900 105 172 (2.50 CHF/Min). Täglich 14.00 bis 21.00 Uhr (mit Ausnahme von Feiertagen)	Spielerische: 0900 105 173	<a href="http://www.de.infogrames.com">http://www.de.infogrames.com</a>
• UK	Hints & Cheats: 09067 53 50 10* *24 hours a day / 75p/min	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	<a href="mailto:helpline@uk.infogrames.com">helpline@uk.infogrames.com</a>



## II·ICÔNES DES SORTS

### ABJURATION

Aura contre l'alignement



Aura divine



Aura infernale



Renvoi



Endurance aux énergies destructives



Tampon d'énergie



Liberté de mouvement



Dissipation suprême



Dissipation de la magie



Dissipation mineure



Peau de pierre



Disjonction de Mordenkainen



Cercle magique contre l'alignement



Cercle magique contre le Mal



Cercle magique contre le Bien



Globe d'invulnérabilité partielle



Globe d'invulnérabilité renforcée



Protection contre l'énergie négative



Résistance aux énergies destructives



Résistance



Résistance à la magie



Cape mineure



Cape



Cape supérieure



Protection contre l'alignement



Protection contre les énergie destructives



Protection contre le Mal



Protection contre le Bien



Délivrance des malédictions



Apaisement



Sanctuaire



Brèche mineure



Brèche supérieure



Esprit impénétrable limité



Esprit impénétrable



### DIVINATION

Clairaudience/clairvoyance



Débilité



Détection des pièges



Identification



Mythes et légendes



Mot de pouvoir mortel



Mot de pouvoir étourdissant



Prémonition



Guérison de la cécité/surdité



Détection de l'invisibilité



Vision lucide



### INVOCATION

Soins légers



Soins superficiels



Soins modérés



Soins importants



Soins intensifs



Guérison suprême



Restauration partielle



Restauration



Résurrection



Cercle de guérison



Guérison suprême de groupe



Guérison des maladies



Délivrance de la paralysie



Nuage nauséabond



Brume acide



Contrat



Contrat intermédiaire



Contrat suprême



Armure de mage



Flèche acide de Melf



Neutralisation du poison



Prière



Rappel à la vie



Rayon de givre



Régénération





## II·ICÔNES DES SORTS

Nuée d'élémentaires

Tentacules noirs d'Evard

Flèches enflammées

Brume mortell

Portail

Graisse

Convocation de créatures I

Convocation de créatures II

Convocation de créatures III

Convocation de créatures IV

Convocation de créatures V

Convocation de créatures VI

Convocation de créatures VII

Convocation de créatures VIII

Convocation de créatures IX

Toile d'araignée

Tempête vengeresse

Mort rampante



### ILLUSION

Couleurs dansantes

Visage éthéré

Visage spectral

Grande magie des ombres

Invisibilité suprême

Invisibilité

Sphère d'invisibilité

Cécité/surdité de groupe

Assassin imaginaire

Reflets d'ombres

Magie des ombres

Bouclier d'ombre

Silence

Ennemi subconscient

### ENCHANTEMENT

Aide

Bénédiction

Cécité/surdité



Charme-monstre

Charme-personne

Charme-personne ou animal

Confusion

Hébétement

Domination d'animal

Domination de monstre

Domination

Immobilisation d'animal

Immobilisation de monstre

Immobilisation de personne

Charme de groupe

Domination de groupe

Rapidité de groupe

Brume mentale

Protection contre les sorts

Sommeil

Cri de guerre

Anathème



### EVOCATION

Barrière de lames

Appel de la foudre

Eclair multiple

Cône de froid

Ténèbres

Boule de feu à retardement

Puissance divine

Bouclier élémentaire

Tempête de feu

Boule de feu

Fouet de feu

Colonne de feu

Marteau des dieux

Tempête de grêle

Implosion

Nuage incendiaire

Négation de l'invisibilité

Lumière





## II·ICÔNES DES SORTS

Eclair  
Projectile magique  
Nuée de météores  
Rayons prismatiques  
Lumière brûlante  
Cacophonie  
Rayon de soleil  
Mur de feu  
Parole de la foi  
**NÉCROMANCIE**  
Animation des morts  
Cercle de douleur  
Clarté  
Contagion  
Contrôle des morts-vivants  
Création de mort-vivant dominant  
Création de mort-vivant  
Protection contre la mort  
Eruption d'énergie négative



Rayon d'énergie négative  
Empoisonnement  
Rayon affaiblissant  
Cercle de mort  
Destruction  
Absorption d'énergie  
Energie négative  
Terreur  
Doigt de mort  
Baiser de la goule  
Restauration suprême  
Mise à mal  
Flétrissure  
Frayeur  
Exécution  
Baiser du vampire  
Plainte d'outre-tombe



## II·ICÔNES DES SORTS

### TRANSMUTATION

Aura de vitalité  
Eveil  
Peau d'écorce  
Malédiction  
Force de taureau  
Mains brûlantes  
Grâce féline  
Ultravision  
Splendeur de l'aigle  
Endurance  
Enchevêtrement  
Ruse du renard  
Suprême force de taureau  
Suprême grâce féline  
Suprême splendeur de l'aigle  
Suprême endurance  
Suprême ruse du renard  
Suprême sagesse du hibou



Peau de pierre suprême  
Rapidité  
Déblocage  
Panoplie magique  
Epée de Mordenkainen  
Arrêt du temps  
Equilibre de la nature  
Sagesse du hibou  
Métamorphose  
Changement de forme  
Lenteur  
Sphère du Chaos  
Transformation de Tenser  
Stimulant

