

Derats's Abolute Wacky Arcanists Pack v6.3

Un pack uniquement composés de 36 lanceurs de sorts dont la particularité est de vous faire changer votre façon de jouer.

Compatibilité : compatible avec tous les jeux EE et tous les autres mods. De préférence (mais pas obligatoire) à installer après les mods qui ajoutent/modifient des sorts.

Kits de magiciens :

Fléau :

Avantage :

- Se remémore tous ses sorts et regagne ses capacités innées toutes les 5 secondes.

Inconvénients :

- Ne peut apprendre que des sorts de l'Évocation et de la Nécromancie.
- Ne peut pas être d'alignement bon.
- Ne peut pas se jumeler.

Notes :

- Ce kit installe aussi un nouveau sort d'évocation de niveau 1 (Explosion), nécessaire pour pouvoir choisir les 6 sorts minimums lors de la création du personnage dans BG2 (7 dans TOB, mais qui crée un nouveau personnage pour TOB, sérieusement ?)
- Pas disponible dans IWDEE (les écoles de magie sont différentes).

Enragé :

Avantages :

- Chaque fois qu'il tue une créature il gagne Enchaînement pendant un round.
- +15% de dégâts infligés, arme ou sort.

Inconvénients :

- Il n'accorde aucun crédit aux écoles défensives et n'apprend aucun sort des écoles d'Abjuration, Divination et Illusion.
- Quand ses points de vie passent en dessous de 25% il devient berserk de sorts. (Pendant 3 rounds l'Enragé ne peut plus se déplacer ni attaquer. Il ne pense qu'à lancer des sorts : il peut les enchaîner, plus vite (-2 au temps d'incantation) mais avec 10% de chance de rater les incantations.)

Notes :

- Le kit utilise l'effet #232 "Spell Effect: Cast Spell on Condition", alors les sorts utilisant le même effet ne fonctionneront pas sur lui (exemple : Bouclier de feu).
- Jouer avec les écoles n'est pas un exercice simple : à cause de ça, certains sort sont "verts" et vous DEVEZ en choisir au moins un lors de la création de personnage. Par contre aucun problème pour la mémorisation de sort ensuite.
- Pas disponible dans IWDEE (les écoles de magie sont différentes)

Psychotopé :

Avantages :

- Temps d'incantation fixé à 1.
- Tous les 3 rounds il se remémore un sort du niveau maximum connu. S'il n'y a aucun sort à remémorer à ce niveau, c'est un niveau de sort en dessous à la place.

Inconvénient :

- Toute perte de conscience : sommeil (d'une nuit de repos ou provoqué), étourdissement, peur, berserk, charme, confusion, débilité ou mort lui fait oublier tous ses sorts.

Voleur de sorts :

Avantages :

- Peut à volonté, au contact, faire oublier un sort à un arcaniste (sans jet de sauvegarde) pour se remémorer un sort de niveau maximum connu.
- Peut une fois par jour, au contact, faire oublier tous ses sorts à un arcaniste (jet de sauvegarde contre la mort) pour se remémorer soit même tous ses sorts.

Inconvénients :

- Peut mémoriser un sort de moins par niveau de sort.
- Chaque accès à un nouveau niveau de sort est ralenti d'un niveau (premier sort de niveau 1 au niveau 2 de mage).

Marteleur :

Avantages :

- Il ne connaît qu'un seul sort, Projectile magique, qu'il peut lancer à volonté et dont il est le spécialiste :
 - * 1 projectile supplémentaire tous les 3 niveaux jusqu'à 11 projectiles maximum.
 - * Dégâts des projectiles 1D4+1, 1D6+2 au niveau 10, 1D8+3 au niveau 20, 1D10+4 au niveau 30, 1D12+5 au niveau 40, 3D4+6 au

- niveau 50.
- * Chaque projectile à 5% de chance d'infliger des dégâts doublés, 10% au niveau 20, 15% au niveau 40.
 - * Les protections contre les sorts considèrent ce sort comme un sort de niveau égal aux nombre de projectiles envoyés (IE : considéré comme un sort de niveau 6 quand il envoi 6 projectiles). À 10 projectiles envoyés plus aucune protection contre les sorts ne peut bloquer ce sort, à part Bouclier et Protection contre l'Évocation.

- Inconvénient :
- Il ne peut apprendre aucun autre sort.
 - Il n'a accès à aucun hla.

- Notes :
- Pour utiliser le projectile magique, mettez le en sorts rapide.
 - A la création du personnage sous BG2EE vous DEVEZ choisir des sorts. Choisissez n'importe quoi, de toute façon tous les sorts appris sont oubliés dès que le jeu commence.
 - Trouvez un moyen alternatif de lui donner "Enchaînement" et ça devient un dieu.

- Singularité légendaire :**
- Avantages :
- Dégâts infligés triplés.

- Inconvénient :
- Point de vies fixés à 1 points de vie par niveau.
 - Non affecté par les effets qui améliorent le nombre de points de vie maximum.
 - Résistances physiques, élémentaires et à la magie : -50%.
 - Jets de sauvegarde : -4

Kits d'ensorceleurs :

Eoratie

- Avantage :
- Se remémore tous ses sorts et regagne ses capacités innées à la fin de chaque combat.

- Inconvénients :
- Peut mémoriser trois sorts de moins par niveau de sort.
 - Chaque accès à un nouveau niveau de sort est ralenti d'un niveau (premier sort de niveau 1 au niveau 2 d'ensorceleur).
 - Non affecté par les effets permettant de mémoriser plus de sorts.

- Anomalie** : (animation changée : élémental de magie)
- Avantages :
- Immunisé contre la magie offensive et 100% de résistance à la magie.
 - Immunisé au poison, à la maladie et au drain de niveau.
 - Immunisé à la magie morte, au fourvoiement et aux hiatus imposés.
 - Gagne deux points de vie chaque fois qu'il lance un sort.
 - Peut à volonté lancer une fois par round une boule d'énergie magique +1 qui inflige 1D4+1 dégâts magiques. Le niveau d'enchantement et les dégâts augmentent de +1 par 5 niveaux de l'anomalie, jusqu'à +7 maximum.

- Inconvénients :
- Entropie, mais sans les sorts communs à l'entropiste classique.
 - Les soins conventionnels (sorts, potions) ne l'affectent pas.

- Notes :
- Pour le guérir vous avez plusieurs options : dormir, lancer des sorts, sort "toucher vampirique", peut-être d'autres.
 - Son arme requiert la compétence fléchette.
 - Le super script de combat automatique inclut dans les éditions EE (avec des options à cocher/décocher) squatte l'IA et ne permet pas au script de l'anomalie de fonctionner lors des combats. Si vous voulez palier à ce défaut, choisissez un script plus simple (genre juste "attaque")

- Minuims magiques** : (animation changée : particules lumineuses en mouvement)
- Avantages :
- Quantité de sorts mémorisables doublée.
 - +2 à la CA, +2 supplémentaire contre les attaques tranchantes et perforantes.
 - Protection contre les armes non-magiques.

- Inconvénient :
- Ne peut porter aucun objet.

Note :

- Quelqu'un m' a dit que "Protection contre les armes non-magiques" dans BG1EE c'était trop bourrin. Personne n'y pense mais le Métamorphe a le même avantage.

Incantateur :

Avantages :

- +50% de durée des sorts.
- +50% de dégâts élémentaires et magiques infligés.
- +4 au niveau de lanceur de sort.

Inconvénient :

- Temps d'incantation : +3

Notes :

- Ses avantages marchent avec les séquenceurs/Contingence : à vous la Chaîne de contingence de 3x Flétrissures 90D8 ou le Séquenceur de sorts de 3x flèches enflammée 90D6.
- Robe de Vecna pour annuler son inconvénient.

Note : j'avais pensé à ce kit comme à celui d'un mage, mais Guerrier/incantateur.

Esprit du miroir : (animation : couleurs perpétuellement changeantes)

Avantages :

- Renvoi des sorts illimité.
- Réflexion de la lumière : +3 à la CA.
- Peut utiliser "Image réfléchie" à volonté en tant que caâcité.
- Apprend automatiquement tous les sorts "d'image" comme des sorts d'un niveau de moins quand il atteint le niveau requis.

Inconvénient :

- Très fragile : -50% de points de vie et -100% de résistance aux dégâts contondants.

Note :

- Sorts d'images : Image miroir (lvl 1), Image réfléchie majeure (nouveau sort, lvl 3), Double illusoire (lvl 5), Projection d'image (lvl 6), Allié imagé (nouveau sort, lvl 6) et Simulacre (lvl 7).

Zap :

Avantages :

- +10 au Déplacement
- +1 Attaque par round
- -4 au Temps d'incantation
- Enchaînement
- +3 aux jets de sauvegarde contre les baguettes et contre les souffles.

Inconvénient :

- Quand il ne fait RIEN il perd un point de vie toutes les 3 secondes.

Notes :

- Au moins deux anneaux de régénération ou objets similaires pour annuler son inconvénient.
- Ses avantages ne sont PAS hâte et donc peuvent être cumulés avec hâte.

Sorcelier :

Avantages :

- +1 niveau de compétence en dague et bâton aux niveau 1 et tous les 6 niveaux ensuite, jusqu'à grand maître au niveau 24.
- +½ attaque par round aux niveaux 9, 17 et 23.
- +1 au taco en mêlée tous les 2 niveaux.
- +1 au jet de sauvegarde contre la mort tous les 4 niveaux.
- +1 au jet de sauvegarde contre la métamorphose tous les 8 niveaux.
- Il peut progresser dans les styles de combat "Arme à deux mains" "Une arme" et "Deux armes".
- Il connaît certains sorts de combat en versions améliorées.
- Il peut choisir des Hlas de guerrier en plus de ceux de mage.
- Dés de vie : D6.

Inconvénients :

- Capacité de lancer des sorts réduite de deux sorts par niveau de sorts.
- Progression ralentie par la pratique non-exclusive de la magie : -15% d'xp.
- Immunisé aux effets qui change l'xp reçu.

SORTS AMÉLIORÉS : Le sorcelier connaît spontanément quelques sorts de combat qu'il améliore quand il les lances :

- * Frappe précise : durée rallongée : 1 round / 3 niveaux

- * Armure : temps d'incantation réduit, CA réduite : -1 CA / 3 niveaux (CA max 0)
- * Force : force améliorée si lancé sur lui même : fixée à 19
- * Coups mortels de Tenser : toujours durée maximale et +5% aux chances de coup critique.
- * Bouclier de feu (rouge/bleu) : arme affectée : +1D8 dégâts

Notes :

- Avec le mod "Tweak Anthology" et son composant "Tout le monde obtient le bonus d'attaque par round de spatialisation", le sorcier arrive facilement à 5 attaques par round.
- Avec le mod "Semi-multi-cleric" le sorcier peut gagner des sorts de prêtre (Puiser dans le puissance divine, Magie des vertueux, Cercles de lame, Guérison, Soins, Fléau d'insectes, etc....) et devenir surpuissant.

Kits de clercs :

Dweomériste :

- Avantages :
- Quantité de sorts divins mémorisables doublée.
 - Enchaînement
 - Temps d'incantation maximal des sorts fixés à 5.

Inconvénients :

- N'accorde aucun crédit aux attaques physiques : attaques par round fixées à 0.

Éoration du chaos :

- Avantage :
- Ses sorts et capacités spéciales sont restaurés à la fin de chaque combat.

Inconvénients :

- Maximum 5 sorts par niveau de sort (4 de niveau 7), modulé par la sagesse.
- Alignement limité à chaotique.
- A chaque lancement de sort, 5 % de chances d'engendrer un hiatus entropique.

Faiseur de miracles :

- Avantages :
- Il peut lancer Souhait limité à volonté.
 - Au niveau 9 il peut utiliser tous les objets.
 - Au niveau 18 il peut lancer Souhait à volonté.

Inconvénients :

- Sagesse -2
- Ne connaît aucun sort de niveau 6 et 7.
- N'a accès à aucun hla.

Notes :

- Le -2 en sagesse ce n'est pas pour diminuer Souhait, c'est pour ne pas que le kit puisse atteindre 24 en sagesse, où il gagnerait un sort de niveau 6 supplémentaire.
- Pas disponible dans BGEE et IWDEE (la quête fournie pas souhait mineur n’étant pas disponible).
- Connaissez vous l'astuce pour XP infini avec Souhait limité ? Sagesse inférieure à 9 et souhait "Je voudrais me protéger des morts-vivants immédiatement" pour invoquer 1 vampire antédiluvien, 2 vampires anciens et 3 vampires, tous offensifs. Répulsion des MV ou un gros combat, c'est comme vous voulez pour en disposer mais avec ce kit c'est réutilisable à l'envie. (ou mettez le en équipe avec un Scion de la vie pour xp infini super rapide^^)

Furie :

- Avantage :
- +½ attaque par round tous les 4 niveaux (maximum +4 attaques par round au niveau 32).

Inconvénient :

- Dé de vie : D4

Nécrophore : (animation : peau et cheveux noirs comme le néant)

- Avantages :
- Mémorise tous les sorts permettant de tuer instantanément comme des sorts d'un niveau inférieur.
 - Connaît de nouveaux sorts permettant de tuer instantanément.
 - Protection contre la mort et le drain de niveau.
 - Au niveau 5 puis tous les 5 niveaux ensuite peut lancer Mise à mort en temps que capacité spéciale.
 - Gagne 5 points de vie chaque fois qu'il tue une créature.
 - 2% de chances en touchant (en mêlée ou à distance) de tuer la cible. Aucun jet de sauvegarde et résistance à la magie ignorée.

Inconvénients :

- Ne connaît aucun sort de soins, restauration, régénération, guérison, résurrection ou protection contre la mort / le plan négatif.
- Ne peut pas être ressuscité.
- Alignement limité à mauvais.

Note :

- Le kit utilise l'effet #232 "Spell Effect: Cast Spell on Condition", alors les sorts utilisant le même effet ne fonctionneront pas sur lui (exemple : Aura de feu funeste).
- Sort de mort : Mise à mort (lvl 4), Mise à mal (lvl 5), Doigt de mort (lvl 6), Symbole : mort (lvl 6).
- Nouveaux sorts connus : Sort de mort (lvl 5), Désintégration (lvl 5), Cri de la banshee (hla), Mot de pouvoir : mort (hla).

Scion de la Vie : (animation changée : élémental d'air lumineux)

Avantages :

- Points de vie doublés.
- Niveau de renvoi des mort vivant doublé.
- Mémorise tous les sorts de soin, restauration, régénération, guérison, et résurrection comme des sorts d'un niveau en dessous.
- Peut utiliser Soins des blessures légères à volonté en tant que capacité spéciale.

Inconvénients :

- Ne connaît pas les sorts qui invoquent des créatures.
- Ne connaît pas les sorts de blessure / mise à mal, qui empoisonnent ou qui tuent directement.
- Ne connaît pas les sorts qui invoquent des armes magiques.
- Alignement limité à bon.

Note :

- Son surnom c'est "le pulvérisateur de morts-vivants" ^^.

Soigneur béni :

Avantage :

- Chaque sort de soin qu'il lance est automatiquement relancé sur lui même.

Inconvénients :

- TAC0 de mage.
- Alignement limité à bon.

Note :

- Le mod l'Interplan propose un anneau qui à a peut prêt les mêmes effets : équipez le soigneur béni avec cet anneau et il sera "doublement béni". ^^

Élu divin :

Avantage :

- Aide : +1 et +1 tous les 6 niveaux.
- Bénédiction : +1 et +1 tous les 6 niveaux.
- Puiser dans la puissance divine : +1 et +1 tous les 6 niveaux.
- Choisit des Hlas de guerrier à la place de ceux de clerc.

Inconvénients :

- Ne peut lancer aucun sort.

Note :

- Il se joue comme un guerrier surboosté. Mention spéciale au voleur/Élu divin qui fait des surnoisés également surboostés, problème de ce multiclassage : il gagne les hlas du clerc/voleur dont la moitié clerc ne lui sert à rien.

Kits de druides :

Pyroclasme : (animation changée : élémental de feu)

Avantages :

- Résistance au feu 125%
- Immunisé aux armes normales et +1.
- Immunisé aux maladies, aux poisons, aux attaques surnoisés, aux toiles, aux enchevêtrement et à la graisse.
- Connaît une dizaine de sorts de feu supplémentaires.
- Inflige 5% de dégâts de feu en plus par niveau, maximum +100%.
- Peut attaquer avec son poing de feu ou avec une petite boule de feu dont les dégâts et le niveau d'enchantement varient suivant le niveau du pyroclasme : 1D4+1 au niveau 1, 1D6+2 au niveau 5, 1D8+3 au niveau 10, 1D10+4 au niveau 15 et 1D12+5 au niveau 20.
- Peut être de n'importe quel alignement.

Inconvénients :

- Vulnérabilité au froid 50%
- Ne peut porter aucun objet.
- Ne peut pas se métamorphoser.
- Ne gagne pas d'autres résistances élémentaires.

Notes :

- Sorts de feu supplémentaires : Mains ardentes, Incinérateur d'Agannazar, Flèche enflammée, Boule de feu, Minuscules météores de Melf, Bouclier de feu (rouge) (lvl3), Feu solaire (lvl 4), Boule de feu à retardement (lvl 5), Convocation d'Efrit (lvl5), Tempête de feu (déplacée lvl 6), Nuage incendiaire (lvl 7), Souffle de dragon (Hla)
- Sa petite boule de feu requiert la compétence fléchette.

Monstruosité mutante instable :

Avantage :

- Au niveau 1 et tous les 5 niveaux ensuite : +1 en force, dextérité et constitution et -1 en intelligence, sagesse et charisme. (maximum +7/+7/+7/-7/-7/-7 au niveau 30)

Inconvénients :

- Il est chargé d'énergie très instable et en conséquence une fois par round quand il subit des dommages il a 5% de chance d'être désintégré en générant une boule d'énergie magique qui inflige à toutes les créatures dans les 4,5 mètres autour de lui 10D10 points de dégâts magiques (jet de sauvegarde contre les sorts pour ½).
- En mourant il est automatiquement désintégré et génère la boule d'énergie magique.

Note :

- "Une fois par round quand il subit des dommages" signifie chaque round en cas de poison, maladie, fléau d'insectes ou autres trucs dans ce genre. Soyez très vigilant.

Esprit de Horde :

Avantage :

- Tous ses sorts d'invocation d'animaux et élémentaires (pas archomentaux) ont un effet doublé.

Inconvénient :

- Ne connaît aucun sort de soin ou régénération.

Notes :

- Son avantage ne concerne que les sorts vanilla. Il ne prend pas en charge les sorts rajoutés par les mods. (exception : il gère "Insectes géants" et "Traqueur" de IWDEE même sur BG(2)EE)
- Il ne peut pas défaut y avoir que 5 créatures convoquées en jeu, ce qui limite l'effet des sorts doublés. Je vous conseille donc de faire sauter la limite de convocation à l'aide d'un des multiples mods de tweak qui font ça.
- Le mod l'Interplan propose une amulette qui ajoute un ours lors de l'utilisation de "Conjuration d'animaux", ce qui peut faire pour l'Esprit de horde portant l'amulette 3 à 5 ours convoqués à chaque lancement du sort.

Ravageur :

Avantages :

- Connaît la plupart des sorts arcaniques de type élémentaire.
- Lance certains sorts élémentaires à un niveau inférieur à ce qu'il devrait.
- Gagne le double des résistances élémentaires.

Inconvénients :

- Ne connaît aucun sort d'invocation de créatures.
- Ne porte aucun intérêt aux métamorphoses.
- N'est pas immunisé au poison.

Note :

- Sorts connus supplémentaires : Mains ardentes, Poigne électrique, Toucher glacial, Flèche acide de Melf, Incinérateur d'Agannazar, Éclair (lvl2), Nuée de boules de neige de Snilloc (dans IWDEE), Flèche enflammée, Boule de feu, Minuscules météores de Melf, Bouclier de feu (rouge/bleu) (lvl 3), Tempête de glace (lvl 3), Colonne de feu (lvl 4), Sphère acide (dans IWDEE), Sang brûlant de Beltyn (dans IWDEE), Cône de froid, Feu solaire, Chaîne d'éclairs (lvl 5), Sphère glaciale d'Otiluke (dans IWDEE, lvl 5), Tempête de feu (lvl 6), Transmutation de la chair en pierre, Boule de feu à retardement (lvl 6), Pluie acide (dans IWDEE, lvl 6), Nuage incendiaire (lvl 7), Nuée de météores (Hla), Comète (hla, requis Nuée de météores)

Polymorphe :

Avantages :

- Résistance aux dégâts contondants : 25%.
- Peut utiliser à volonté toutes les formes du sort "Métamorphose".
- Au niveau 7, peut utiliser à volonté toutes les formes druidiques spéciales.
- Au niveau 15, peut utiliser à volonté toutes les formes du sort "Changement de forme".

- Dés de vie : D12.

Inconvénients :

- Ne peut lancer aucun sort
- N'a accès à aucun hla.

Kits de bardes :

Chantesorts :

Avantage :

- Son chant permet aux alliés qui l'entendent de se remémorer des sorts de niveau 1 +1 par 4 niveaux du Chantesorts (exemple : peut remémorer des sorts de niveau 5 et moins au niveau 16).

Inconvénient :

- Son chant lui coûte des points de vie : 1 point de vie perdu pour remémorer des sorts de niveau 1 à 3, 2 points de vie perdus pour remémorer des sorts de niveau 4 à 6, 3 points de vie perdus pour remémorer des sorts de niveau 7 à 9.

Tempus fugiom :

Avantage :

- Son chant impose lenteur aux ennemis et accorde hâte aux alliés.

Inconvénient :

- Son chant l'épuise : +1 en fatigue par round de chant.

Nishruunoam :

Avantage :

- Son chant à 10% de chance d'invoquer un/des nishruu(s).

Inconvénient :

- 10% de chance chaque fois qu'il lance un sort qu'un nishruu hostile apparaisse.

Disciple de Ratatoskr :

Avantage :

- Son chant change en écureuil tous les ennemis qui ratent un jet de sauvegarde contre la métamorphose .

Inconvénient :

- Son chant le change lui même en écureuil s'il rate un jet de sauvegarde contre la métamorphose à +3.

Chantre de la non-magie :

Avantages :

- Son chant dissipe la magie (100% de chance) et impose 15% de chance de rater l'incantation des sorts.
- 40% de résistance à la magie.

Inconvénient :

- Il ne peut lancer aucun sort.

Note :

- Ce kit a été beaucoup décrié sur le forum français pour son incapacité à lancer des sorts, ce qui en ferait un "barde inutile". Pour satisfaire les râleurs, j'ai crée son cousin , le Malomage. Mais il existe un autre moyen de rentre ce kit plus "utile" : le mod "Thieving skills for bards".

Magivore :

Avantages :

- Son chant lui permet d'absorber la magie résiduelle des sorts environnants : Enchaînement pour tous les alliés qui l'entendent.
- La magie résiduelle dont il s’entoure le protège : pendant qu'il chante et jusqu'à un tour après la fin de son chant : +15% de résistance à la magie.

Inconvénients :

- La magie résiduelle dont il s’entoure rend ses sorts instables : jusqu'à un tour après la fin de son chant tous les sorts qu'il lance ont 20% de chance de générer une explosion d’énergie magique infligeant 10D10 points de dégâts magiques (jet de sauvegarde contre les sorts pour ½) à lui même et à toutes les créatures autour dans les 4,5 mètres de rayon.

Engance du chaos :

Avantages :

- Son chant applique sur chaque ennemi un des effets d'une Sphère du chaos.
- Les ennemis l'entourant subissent les effets d'une Sphère du chaos chaque fois qu'il fait un échec critique.
- Il connaît les 3 sorts normalement réserves aux entropistes.

- Son niveau compte double pour le jet sur la table des hiatus.

Inconvénient :

- Les sorts qu'il lance créent systématiquement un hiatus entropique.
- Les alliés l'entourant subissent les effets d'une Sphère du chaos chaque fois qu'il fait un coup critique.
- Alignement limité à chaotique.

Chantevie :

Avantages :

- Son chant régénère les points de vie de ses alliés : 1 point de vie par round au niveau 1, 2 points de vie par round au niveau 15, 3 point de vie par round au niveau 30.
- Son chant à 1% de chance par niveau du Chantevie (maximum 30%) de guérir poisons et maladies.

Inconvénient :

- Il ne peut pas apprendre les sorts des écoles nécromancie, évocation et invocation.
- Il n'est pas affecté par son propre chant.
- Alignement limité à bon.

Note :

- Pas disponible dans IWDEE (les écoles de magie sont différentes).

Malomage :

Avantages :

- Son chant dissipe la magie des ennemis avec un bonus de +4 au niveau et a 5% de chance de dissiper la magie des alliés (sans bonus).
- +3 au jet de sauvegarde contre les sorts.

Inconvénient :

- 15% de chance de rater l'incantation des sorts.

Kits Multiclassés :

Infuseur :

Avantage :

- Toute arme de mêlée qu'il utilise inflige 1D4 dégâts magiques supplémentaire, +1D4 tous les 5 niveaux.
- Toute arme de mêlée qu'il utilise est considérée comme magique +1 et accorde +1 au toucher, +1 tous les 5 niveaux.
- Devient automatiquement guerrier-mage après la création.
- Peut porter n'importe quelle armure sans que ça l'empêche de lancer des sorts.
- A un peu plus de points de vie qu'un guerrier-mage standard.

Inconvénient :

- Ne peut lancer que des sorts des écoles Transmutation, Abjuration et Illusion.
- N'utilise aucune arme à distance.
- Démarre la partie sans aucun sort connu.

Note :

- Sa sélection se fait comme kit de guerrier.
- C'est son niveau de guerrier qui compte pour les bonus (exemple, +4D4, toucher +4 et arme +4 quand il est guerrier 15/mage 14).
- Pas disponible dans IWDEE (les écoles de magie sont différentes).
- Ce kit est cheaté : les dégâts magiques rajoutés outrepassent Peau de pierre.
- Bug : sur une partie BG2EE, les parchemins qu'il peut utiliser sont verts. OK. Sur une mega installation EET, tous les parchemins lui apparaissent rouge, même ceux qu'il peut utiliser. Je ne sais pas d'où ça vient.