

Derats's Abolute Wacky Arcanists Pack v5

Un pack uniquement composés de 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 chaque round.

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 5 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).

Kits d'ensorceleurs :

Eoration :

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.

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 de dégâts élémentaires et magique 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.

Esprit du miroir : (animation : couleurs perpétuellement changeantes)

Avantages :

- Renvoi des sorts illimité.
- Réflexion de la lumière : +3 à la CA.
- Peut utiliser la capacité "Image réfléchie" à volonté.
- 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 majeur (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 : (v2)

Avantages :

- Il devient compétent avec les dagues et les bâtons au niveau 3, spécialisé au niveau 10.
- +1 au taco en mêlée tous les 2 niveaux.
- +1 dégât en mêlée aux niveau 7, 14 et 21.
- +½ attaque par round aux niveaux 9, 17 et 23.
- +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 apprend automatiquement 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 sort par niveau de sorts.
- Progression ralentie par la pratique non-exclusive de la magie : -15% d'xp.

Notes :

- Sorts améliorés : Frappe précise (tirée de Spell révision)(durée rallongée : 1 round / 3 niveaux), Armure (temps d'incantation réduit, CA réduite), Force (fixée à 19 si lancé sur lui même), Bouclier de feu rouge/bleu (arme affectée : +1D8 dégâts). Pensez à ne pas choisir ses sorts, ce seraient des doublons.
- La v1 est légèrement différente. Vous pouvez la trouver dans le mod Deratiseur's Unused Kits Pack.

Vitalomage :

Avantages :

- Enchaînement
- +2 sorts par niveau de sorts.
- Temps d'incantation maximal des sorts fixé à 5.

Inconvénient :

- Chaque fois qu'il lance un sort il perd un point de vie.

Kits de clercs :

Dweomériste :

Avantages :

- Ses sorts et capacités spéciales sont restaurés chaque round.
- Enchaînement
- Temps d'incantation maximal des sorts fixés à 5.

Inconvénients :

- N'accorde aucun crédit aux attaques physiques : attaques par round fixées à 0.
- Ne peut pas se jumeler.

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).

Furie :

Avantage :

- +1/2 attaque par round tous les 4 niveaux (maximum +4 attaques par round au niveau 32).

Inconvénient :

- Dés 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).

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" ^^.

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 sournoises, 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 :
- "Chaque fois qu'il subit des dommages" signifie une fois par 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".

Inconvénients :

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