

Vous aimez jouer un guerrier/mage ? Pour préférez un sorcier à un mage pour sa polyvalence ? Et vous regrettez qu'il ne soit pas possible de multiclasser ou jumeler le sorcier, comme dans les nouvelles versions de D&D, pour en faire un guerrier/sorcier. Et bien moi aussi. Alors j'ai trouvé une alternative, et j'ai crée le sorcelier. Le Sorcelier est un profil spécial car il n'apparaît pas dans le menu de création du personnage sous BG2/BGT. Il est obtenu sous conditions, après avoir crée un personnage sorcier.

Profil de sorcier : SORCELIER

Sorcelier : Le sorcelier, à l'instar du sorcier dont il est très proche, à un sens innée de la magie, hérité d'une origine inconnue telle que dieu, démon ou dragon. Il peut lancer comme lui des sorts de manière instinctive, qu'il choisi mais n'apprend pas. Mais il ne choisi pas de se consacrer uniquement aux arcanes, et consacre une partie de son entraînement à la pratique des arts martiaux. Entre ses mains, l'arme traditionnelle du mage devient une arme mortelle, qu'il manie avec une dextérité forçant l'admiration. Le sorcelier a moins de capacités arcaniques qu'un sorcier, mais contrairement à ce dernier, il n'est pas dépourvu de moyens lorsque les sorts lui font défauts.

Avantages :

- +1 au taco en mêlée tous les 2 niveaux.
- +½ attaque par round aux niveaux 8 et 15.
- +1 niveau de maîtrise de l'arme qu'il a choisi aux niveaux 1, 3, 9 et 15.
- +½ attaque par round quand il atteint les niveaux de maître et haut maître de l'arme qu'il a choisi.
- +1D2 points de vie par niveau jusqu'au niveau 10, +1 point de vie par niveau suivant. (Dans les versions EE ce bonus devient "Points de vie alignés sur la table des voleurs")
- +1 au jet de sauvegarde contre la mort tous les 4 niveaux.
- +1 au jet de sauvegarde contre la métamorphose tous les 8 niveaux.
- Peux utiliser ses points de compétence pour le style de combat associé à l'arme qu'il à choisi.
- Développe des versions améliorées de certains sorts de combat.
- Peux choisir des Hlas de guerrier en plus de ceux de mage.

Inconvénients :

- Pas de ½ attaque par round gagnée quand il atteint le niveau de grand maître de l'arme qu'il a choisi.
- Ne peut pas utiliser les objets réservés aux guerriers.
- Ne bénéficie pas des bonus de constitution et force exceptionnelle auxquels ont droit les guerriers.
- Capacité de lancer des sorts réduite d'un sort par niveau de sorts.
- Progression ralentie par la pratique non-exclusive de la magie : -15% d'xp.

SORTS AMÉLIORÉS : lorsqu'il lance certains sorts le sorcelier peut profiter d'effets améliorés, variables selon les sorts :

- * Frappe précise : durée rallongée : 1 round / 3 niveaux
- * Armure : temps d'incantation réduit, CA réduite : -1 CA / 3 niveaux
- * Force : force améliorée si lancé sur lui même : fixée à 19
- * Bouclier de feu (rouge/bleu) : arme affectée : +1D8 dégâts

Notes pour l'obtention du kit sous BG2/BGT :

Pour pouvoir obtenir le profil de Sorcelier sous BG2/BGT, il y a une manœuvre à faire : le personnage doit répondre aux caractéristiques suivantes :

Classe : Sorcier

Statistiques minimales : Force & Dextérité 15

Compétence : Compétent en bâton ou dague, suivant la préférence.

Ensuite de quoi il suffit de d'attribuer au personnage le script "SCRIPT SPECIALISEUR DU DUKP" par l'option "personnaliser" de la fiche de personnage, et de suivre les instructions données à l'écran. Il reste à choisir l'arme de prédilection du personnage en appuyant sur une touche :

[B] pour le Bâton.

[D] pour la Dague.

Ce script permet aussi de donner le profil aux compagnons sorciers (s'ils respectent les requis, utilisez Shadow Keeper si nécessaire), c'est pourquoi il est aussi installé sous les éditions EE.

Notes particulières :

Le sort "frappe précise" est une modification apporté par le mod "Spell revision". Si vous n'avez pas installé ce mod aucun soucis : il suffit que le sorcier connaisse le sort "Infravision" pour que ce sort soit changé en "frappe précise".

Lorsque vous apprenez les sorts "Frappe précise", "Armure", "Force" et "Bouclier de feu Rouge/Bleu", ceux ci sont remplacés après leur mémorisation (vous devez donc dormir) par un équivalent spécialement adapté au sorcier. Cependant le jeu vous reproposera ces sorts en version "classique" lorsque vous passerez les niveaux suivant. Ne tombez pas dans le piège : ne les reprenez pas.

Le profil offre la possibilité d'utiliser les points de compétence pour le style de combat "arme à deux mains" pour l'arme de prédilection "Bâton" et "Arme à une main" ou "Deux armes" pour l'arme de prédilection "Dague". N'oubliez pas, lorsque vous passez les niveaux 6 et 12, d'affecter vos points de compétence dans le style de combat associé à l'arme que vous avez choisi. Ce serait dommage de se passer des bonus offerts par ses spécialisations.

Néanmoins, si vous obtenez le profil plus tard (par exemple, au niveau 9 au début de SOA), le script convertira un point de compétence gaspillé (fronde, fléchette, dague ou bâton si ce n'est pas l'arme choisie) en un point de compétence plus utile pour le style de combat correspondant à l'arme de prédilection. S'il s'agit de la dague, il vous laisse encore la possibilité par des instructions données à l'écran de choisir en pressant une touche : [U] pour le style de combat "arme à Une main" ou [D] pour le style de combat "Deux armes".

L'installation du kit ajoute également deux objets : une robe de mage mineure dans le stock de Talentir pour BGT/BGEE et cachée quelque part (facile, mais qui n'apparaît que si le groupe intègre un sorcier) pour BG2/BG2EE, et une robe de mage majeure dans le stock de Ribald après l'ombreterre pour BG2/BG2EE ou dans le stock de Hobart le gnome pour IWDEE.

Notes avancées pour un sorcier différent :

Il est possible de bénéficier de presque tous les avantages du sorcier en restant en arrière : pour cela, choisissez la spécialisation en "Dague", une main, et équipez vous d'une dague de jet.

Vous aurez alors un sorcier artilleur, bénéficiant d'attaques supplémentaires, de points de vies supplémentaires et de bonus à certains jets de sauvegarde, cela au prix de moins d'xp et un peu moins de sorts. (Son taco ne sera pas amélioré car le bonus du sorcier ne s'applique qu'en mêlée).

Il est aussi possible de créer un sorcier avec des sorts de prêtre qui le rendent très puissant (Sanctuaire, Puiser dans la puissance divine, Magie des vertueux, Guérison, Barrière de lames, etc...). pour cela, installez simplement le mod "Semi Multi Clerics Mod" et achetez le tome correspondant.

Note comparative :

Voilà la comparaison chiffrée entre un guerrier/mage et un sorcier, pour vous aider à vous faire une idée.

J'ai travaillé sur la base de personnages aux caractéristiques similaires, avec le jeu moddé en option "Grande maîtrise pour les multiclassés" et "Véritable grande maîtrise" (de Tweak Anthology) pour ne pas pénaliser le guerrier/mage. Les xps sont donnés par la console et incluent donc le malus d'xp du sorcier.

Caractéristiques communes aux deux personnages :

Race : demi elfe

Caractéristiques : For 17, Dex 17, Con 17, Int 10, Sag 10, Cha 10

Choix d'arme : deux katanas pour le guerrier/mage, un bâton ou deux dagues pour le sorcier. Taco final mesuré avec des armes non-magiques.

	<u>Guerrier/mage (katana / 2 armes)</u>	<u>Sorcier (bâton)</u>	<u>Sorcier (dague / 2 armes)</u>
<u>0 xp :</u>	Niveau 1 / 1	Niveau 1	Niveau 1
Pvs :	17	12	12
Compét :	2* katana, 2* deux armes	2* bâton	2* dague
Taco :	18 / 22	18	18
Att/round :	2,5 (1,5+1)	1,5	1,5
Jets de sauv :	14, 11, 13, 15, 12	14, 11, 13, 15, 12	14, 11, 13, 15, 12
Sorts/jour :	1 (niveau 1)	3 (niveau 1)	3 (niveau 1)
<u>161000 xp :</u>	Niveau 7 / 7	Niveau 9	Niveau 9
Pvs :	55	57	57
Compét :	4* katana, 2* deux armes	4* bâton, 1* arme à 2 mains	4* dague, 1* deux armes
Taco :	10 / 14	10	10 ou 12 / 16
Att/round :	3 (2+1)	2	2 ou 3 (2+1)
Jets de sauv :	10, 9, 11, 12, 10	11, 9, 10, 13, 10	11, 9, 10, 13, 10
Sorts/jour :	4, 3, 2, 1 (niveau max 4)	6, 6, 6, 4 (niveau max 4)	6, 6, 6, 4 (niveau max 4)
<u>500000 xp :</u>	Niveau 9 / 10	Niveau 11	Niveau 11
Pvs :	70	66	66
Compét :	5* katana, 2* deux armes	4* bâton, 1* arme à 2 mains	4* dague, 1* deux armes
Taco :	8 / 12	8	8 ou 10 / 14
Att/round :	4 (3+1)	2	2 ou 3 (2+1)
Jets de sauv :	8, 9, 9, 9, 10	9, 7, 8, 11, 8	9, 7, 8, 11, 8
Sorts/jour :	4, 4, 3, 2, 2 (niveau max 5)	6, 6, 6, 6, 4 (niveau max 5)	6, 6, 6, 6, 4 (niveau max 5)
<u>1000000 xp :</u>	Niveau 10 / 11	Niveau 12	Niveau 12
Pvs :	72	68	68
Compét :	5* katana, 2* deux armes	4* bâton, 2* arme à 2 mains	4* dague, 2* deux armes

<i>Taco :</i>	7 / 11	7	7 / 11
<i>Att/round :</i>	4 (3+1)	2	3 (2+1)
<i>Jets de sauv :</i>	8, 7, 9, 9, 8	8, 7, 8, 11, 8	8, 7, 8, 11, 8
<i>Sorts/jour :</i>	4, 4, 4, 3, 3 (niveau max 5)	6, 6, 6, 6, 5, 3 (niveau max 6)	6, 6, 6, 6, 5, 3 (niveau max 6)
<u>2000000 xp :</u>	Niveau 12 / 12	Niveau 14	Niveau 14
<i>Pvs :</i>	75	72	72
<i>Compét :</i>	5* katana, 3* deux armes	4* bâton, 2* arme à 2 mains	4* dague, 2* deux armes
<i>Taco :</i>	5 / 7	5	5 / 9
<i>Att/round :</i>	4 (3+1)	2	3 (2+1)
<i>Jets de sauv :</i>	7, 7, 8, 8, 8	8, 7, 8, 11, 8	8, 7, 8, 11, 8
<i>Sorts/jour :</i>	4, 4, 4, 4, 4, 1 (niveau max 6)	6, 6, 6, 6, 6, 5, 3 (niveau max 7)	6, 6, 6, 6, 6, 5, 3 (niveau max 7)
<u>3000000 xp :</u>	Niveau 14 / 14 (+ 2 hlas)	Niveau 16	Niveau 16
<i>Pvs :</i>	79	76	76
<i>Compét :</i>	5* katana, 3* deux armes	5* bâton, 2* arme à 2 mains	5* dague, 2* deux armes
<i>Taco :</i>	3 / 5	3	3 / 7
<i>Att/round :</i>	4,5 (3,5+1)	3	4 (3+1)
<i>Jets de sauv :</i>	5, 7, 6, 5, 8	6, 5, 5, 9, 6	6, 5, 5, 9, 6
<i>Sorts/jour :</i>	5, 5, 5, 4, 4, 2, 1 (niveau max 7)	6, 6, 6, 6, 6, 6, 5, 3 (niveau max 8)	6, 6, 6, 6, 6, 6, 5, 3 (niveau max 8)
<u>4000000 xp :</u>	Niveau 16 / 15 (+ 5 hlas)	Niveau 19 (+ 2 hlas)	Niveau 19 (+ 2 hlas)
<i>Pvs :</i>	82	82	82
<i>Compét :</i>	5* katana, 3* deux armes, 1* marteau	5* bâton, 2* arme à 2 mains, 1* fronde	5* dague, 3* deux armes
<i>Taco :</i>	1 / 3	1	1 / 3
<i>Att/round :</i>	4,5 (3,5+1)	3	4 (3+1)
<i>Jets de sauv :</i>	4, 6, 5, 4, 7	6, 5, 5, 9, 6	6, 5, 5, 9, 6
<i>Sorts/jour :</i>	5, 5, 5, 5, 5, 2, 1 (niveau max 7)	6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 4 (niveau max 9)	6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 4 (niveau max 9)
<u>5000000 xp :</u>	Niveau 16 / 16 (+ 8 hlas)	Niveau 21 (+ 4 hlas)	Niveau 21 (+ 4 hlas)
<i>Pvs :</i>	85	86	86
<i>Compét :</i>	5* katana, 3* deux armes, 2* marteau	5* bâton, 2* arme à 2 mains, 1* fronde	5* dague, 3* deux armes
<i>Taco :</i>	-1 / 1	0	0 / 2
<i>Att/round :</i>	4,5 (3,5+1)	3	4 (3+1)
<i>Jets de sauv :</i>	3, 5, 4, 4, 6	5, 5, 5, 9, 6	5, 5, 5, 9, 6
<i>Sorts/jour :</i>	5, 5, 5, 5, 5, 3, 2, 1 (niveau max 8)	6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6 (niveau max 9)	6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6, 6 (niveau max 9)