

Première publication de kit : kit du Chasseur de vermine V1(02/01/2008)

Kit du chasseur de vermine V1.1 : (24/02/2008)

Corrections :

- Retrait de l'affichage du texte "Lent" qui restait malgré la capacité action libre. (Merci à Akadis pour le retour de bug).
- Rajout de la capacité "charme animal" manquante.

Première publication du Deratiseur's Unused Kits Pack : Derat's Unused Kits Pack 0.5 : (09/07/2008)(v1)

Ajouts :

- 2 kits : "Prêcheur des flammes", "Porteur de haine".

Amélioration :

- Mise à jour du nom des fichiers pour être en phase avec le "Community Filename Prefix Reservations". Ils commencent désormais par "Px".

Derat's Unused Kits Pack 0.6 : (14/09/2008) (v2)

Général :

Ajout :

- 1 kit : "Maître de l'essaim".

Prêcheur des flammes :

Ajouts :

- 1 sort : "Scarabée de feu".
- 1 hla : "Quasits bombeurs".

Modification :

- Il ne peut dorénavant plus repousser les morts-vivants.

Derat's Unused Kits Pack 0.7 : (09/12/2008) (v3)

Général :

Ajouts :

- 1 modification de kit existant : "amélioration du Belluaire".
- 1 animation : scarabée Rhinocéros pour le maître de l'essaim et le Belluaire (après mûre réflexion concernant la taille de l'archive et l'utilisation d'un ID.)

Amélioration :

- Re-compression des bams, elles tiennent désormais moins de place.

Correction :

- Modification des TP2 du prêcheur des flammes et du maître de l'essaim afin que le jeu n'affiche plus "sorts reçus" lors de passage de niveaux, ce qui n'était pas logique.

Maître de l'essaim :

Ajouts :

- 4 hlas.
- 6 créatures.

Amélioration :

- 4 sorts modifiés pour être "améliorés par la maîtrise" (voir nouveaux hlas)

Modification :

- Retour de la limite à 5 créatures invoquées contrôlées, (la première version qui permettait d'en invoquer sans limite étant trop puissante).

Derat's Unused Kits Pack 0.7.1 : (15/12/2008) (v3')

Prêcheur des flammes :

Correction :

- L'icône buguée du hla "Quasits bombours"s'affiche maintenant correctement.

Maître de l'essaim :

Correction :

- La métamorphose en ver charognard ne fait plus planter le jeu (la créature était absente de l'archive). (Merci à Armand pour le retour de bug)

Derat's Unused Kits Pack 0.7.2 : (??/??/2009?) (v4)

Général :

Amélioration :

- Pour tous les kits, ajout d'anims et sons pour rendre les sorts plus beaux et plus sympathique à jouer.

Correction :

- Modifications dans le setup pour éviter les doublons (fichiers, appends, etc)

Prêcheur des flammes :

Ajouts :

- 1 sort : "Cône de flammes".
- 1 hla : "Scarification par le feu".

Modifications de sorts :

- "Pulvérisation" devient un sort de zone et demande maintenant vraiment du "temps de concentration". (Comme c'était prévu dès l'idée du sort)
- "Scarabée de feu" est désormais un sort de niveau 3.
- "Vapeur de braises" est désormais un sort de niveau 5.

Corrections de sorts :

- "Quasits bombours" : les quasits bombours explosent désormais dans 99% des cas.
- "Grande Boule de feu" : sa zone d'effet fait maintenant 12m, comme c'était écrit dans le texte.

Maître de l'essaim :

Amélioration de créature :

- "Scarabée bombardier" : son effet devient un nuage de gaz qui s'étend sur une petite zone. (Comme s'était prévu au départ)

Derat's Unused Kits Pack 0.7.3 : (13-02-2009) (v4')

Amélioration du Belluaire :

Modification de créature :

- "Troll des bois" : changement d'animation.

- "Python royal" : nouvelles couleurs.

Prêcheur des flammes :

Ajout :

- 1 sort : "Convocation d'Elémental de feu mineur".

Modifications de sorts :

- "Scarabée de feu" devient "Faune du feu", pour plus de diversité.
- "Quasit bombours" devient "Méphites bombours". (C'est plus logique et ça respecte le rp)
- Hla "Invocation d'élémental de feu" : elle devient "Invocation du prince" (Zaaman Rul) afin d'être supérieure au sort de niveau 6.
- Hla : "Tempête vengeresse" : trop ressemblante à "Tempête de feu", elle devient "Pluie de cendres", sort à effet négatifs en plus des dégâts.

Corrections :

- Il n'est plus guéri quand la canalisation s'arrête. (Ce n'était pas logique)
- Il n'obtient plus l'icône de "Canalisation élémentaire" quand il dort sous forme d'incarnation.

Maître de l'essaim :

Ajouts :

- 1 créature extraplanaire : "Sablelin de Pélion".
- 1 hla : "Maîtrise instinctive", qui marque le retour des invocations illimitées. (limité aux sorts de niveau 4 et 5).

Modification :

- L'alignement autorisé est maintenant limité à X/neutre.

Modification de créature :

- "Scarabée blindé" : il change de couleur et devient le "Carabe à reflets d'or". (Comme s'était prévu au départ)

Correction de créature :

- "Lucane d'Agathys" : la résistance au froid passe de -70% à + 70% (elle est originaire d'une strate de glace noire).

Correction :

- Ajout de la deuxième animation de combat (oubliée) pour les scarabées noirs et bombardiers.

Derat's Unused Kits Pack 0.8 : (07/08/2010) (v5)

Après avoir rajouté un tas de choses depuis la version précédente, j'en ai supprimé beaucoup que vous ne verrez pas quand je me suis dis qu'il était temps de rendre au dukp son coté rp. A cette fin j'ai lu beaucoup de livres en vo et vf de ad&d et ad&d2, et fait de mon mieux pour rendre les sorts/dons/créatures du dukp 0.8 aussi proche que possible de la version papier.

Général :

Ajouts :

- 3 kits : Chantelame, Trompe-la-mort, Lame arcanique (remix du kit Chantelame de Misdrha'al Hymmet).

Améliorations :

- Mise à jour du nom des fichiers ; chacun à dorénavant une troisième lettre de préfixe qui suit les 2 lettres Px.
- Division de l'unique readme en plusieurs autres : un par kit.
- Division de l'unique fichier .tra en plusieurs autres, un par kit.
- Dorénavant l'installation patche des fichiers du jeu au lieu de les copier depuis les répertoires du dukp (cela réduit la taille de l'archive).
- Certaines icônes ont été retravaillées. Il reste cependant beaucoup de travail à faire :-/
- Rééquilibrage de la plupart des sorts pour les temps d'invocation et la durée.

Corrections :

- Le bug d'installation qui créait aléatoirement des "cannot convert integer to" n'existe plus.
- Les créatures recolorées qui perdaient leurs couleurs modifiées en mourant ou suite à un Ctrl+R ne les perdent plus.
- Mise à jour pour chaque kit de l'équipement reçu au début de tob, suivant les standards du jeu.

Porteur de haine :

Amélioration :

- le Hurlement de rage s'accompagne maintenant d'un bel effet graphique.

Chasseur de vermine :

Amélioration :

- 6 sorts nécessaires au fonctionnement du kit sont réunis en un seul (cela allège le jeu).

Corrections :

- Il retrouve le bonus de +3 aux dommages/toucher perdu dans la version précédente à cause d'une ligne oubliée dans le setup.
- Le serpent géant devient une créature unique, plus une bête copie du serpent de la Tour de garde.

Modification de Belluaire :

Amélioration :

- Les sorts de convocation sont rééquilibrés, les faibles créatures venant en groupes plus importants; la limite de 5 créatures contrôlées est enlevée.

Corrections :

- Les sorts ne peuvent plus appeler de créatures installées par un autre mod.
- Ajout de l'animation du Basilic, absente dans le jeu, et qui faisait planter le sort "Convocation de créatures des bois II" lorsque celui-ci convoquait un Basilic.

Prêcheur des flammes :

Ajouts :

- 8 sorts : "Explosion", "Fléau de chauve souris", "Marque du feu", "Convocation de salamandre", "Convocation de paraélémental de magma", "Convocation de plasme", "Surcharge calorique", "Orbes de feu".
- 6 hlas : "Armure de roches volcaniques", "Contact du plan Élémentaire", "Esprit du feu", "Maître de la flamme", "Garde du prince", "Embrasement de masse".
- 12 créatures.
- 1 animation : Élémental de feu de IWD

Améliorations :

- 5 sorts de convocation sont modifiés pour être amélioré pour le prêcheur de haut niveau.
- Retour du hla "Aura de feu". Enlevé dès les première versions du kit car il "fixe" la résistance au feu à 90%, pour le kit il est modifié afin d'augmenter de 60% la résistance au feu à la place.
- Le sort "Nuage incendiaire" n'affecte plus le prêcheur. (spéciale dédicace à Bardick)

Modification :

- il gagne un nouveau don : "Charme d'Élémentaire de feu".
- Il perd le don "Invocation de Salamandre", qui devient un sort homonyme de niveau 5.

Suppression :

- Sort "Faune du feu" (remplacé par les sorts de convocation "classiques" modifiés).
- Sort "Vapeurs de braise" (doublon avec "Nuage incendiaire").
- Hla "Scarification" (après correction pour le limiter aux membres du groupe il devenait inintéressant).
- Hla "Nuage de cendres" (bugué et non corrigeable selon ma première idée).

Modifications de sorts :

- "Bouclier de feu" devient un sort de niveau 4 comme son homologue arcanique.

- "Minuscules météores" devient un sort de niveau 3 comme son homologue arcanique.
- "Vague de flamme" devient un sort de niveau 5 comme son homologue arcanique et voit ses dommages réduits.
- "Convocation d'Élémental de Feu Mineur" devient un sort de niveau 3 et invoque des élémentaux plus faibles (suivant le sort officiel p&p).
- "Lame embrasée" devient un sort de niveau 3 et voit ses effets réduits.
- "Embrasement" autorise maintenant un jet de sauvegarde et fait des dégâts dégressifs au lieu de progressif.
- "Mouches à feu" est renommé "Fléau de mouche à feu", devient un sort de niveau 7 et change pour être plus rp (suivant les livres p&p).
- "Cône de flammes" est renommé "Mains incendiaires"
- Hla "Invocation de Méphites bombes" : elle devient un sort de niveau 6 et voit la portée et les dégâts de l'explosion augmentés.

Amélioration de créatures :

- "Méphite bombeur" : il gagne un script associé pour ne plus être bugué/immortel.
- "Mage pyromancien" et "Yuan-ti pyromancien" : ils gagnent chacun un nouveau panel de sorts et un script associé pour lancer tout ça.

Maître de l'essaim :

Ajouts :

- 11 créatures.
- 5 sorts : "Peau d'araignée", "Convocation de scarabées dragons", "Conjuration d'insecte", "Convocation de vermine monstrueuse", "Convocation d'araignée minérale".
- 2 animations : Scarabée de NWN, Lim-Lim de PST.

Modifications :

- 4 nouveaux avantages : "immunité au poison (précoce)", "immunité aux sorts de type fléau d'insectes", "renvoi des sorts de type "fléau d'insectes", "Charme de vermine".
- 1 nouvel inconvénient : résistance élémentaires réduites de moitié.

Améliorations :

- Grosse mise à jour sur les créatures : à présent la plupart tirées des livres, celles d'avant le niveau 7 se sont vu diminuées, celle du niveau 7 toutes reprises et plus puissantes.
- Grosse mise à jour graphique : les couleurs de toutes les créatures ont été minutieusement retravaillées, les icônes d'invocation choisies sont différenciées par des couleurs différentes, et fini les icônes de livre de sort vertes, elles adoptent les couleurs normales du jeu.

Suppressions :

- Sort "Carapace de chitine" (remplacé par "peau d'araignée").
- Créature "Araignée mutante" (trop puissante).

Modifications de sorts :

- "Rappel de l'araignée" devient un sort de niveau 5.
- "Insectes géants" devient un sort de niveau 4. Le Carabe à reflets dorés ne demande plus la hla "maîtrise des scarabées", et le scarabée noir disparaît.
- "Appel de Scarabées de feu" appelle un scarabée de moins, mais pour une durée doublée. Les scarabées de feu comptent désormais dans la limite de créatures contrôlées.
- "Senteur d'Ankheg" a désormais moins de chance de ne rien convoquer, et s'améliore après le niveau 15.
- Hla : "Convocation de Scarabée rhinocéros" : elle devient un sort de niveau 6 renommé "Appel du mastodonte".
- Hla : "Maîtrise de l'appel des insectes : scarabées" : elle n'offre plus de scarabées de feu permanent et à la place elle offre un Scarabée rhinocéros plus puissant et un nouveau sort.
- Hla : "Maîtrise de l'appel des insectes : araignées" : elle offre maintenant un nouveau sort.

Modification de créature :

- "Araignée de vortex" : elle devient ce qu'elle a toujours été : une créature planaire.

Correction de créature :

- "Araignée en peine majeure" : ajout du script oublié qui l'empêchait d'attaquer à vue.

Corrections :

- Retour des compétences "Dague" et "Cimeterre", oubliées je ne sais où.
- Corrections de multiples erreurs typographiques dans les descriptions des sorts.
- Il pouvait se jumeler en clerc. C'est corrigé, il peut maintenant se jumeler comme il devrait, en guerrier.

- Quand il utilisait la "métamorphose forme naturelle", elle restait en don résiduel. Ça n'est plus le cas.

Derat's Unused Kits Pack 0.8.1' : (11/08/2010) (v5')

Général :

Corrections :

- Suppression dans le setup des BUT_ONLY qui créaient des erreurs d'installation en ne copiant pas certains fichiers. Merci à Valombre pour le retour de bug.
- Ajout des fichiers manquants pour l'installation du prêcheur des flammes, partagés avec le seigneur de guerre et donc absents de la première présentation.
- Suppression des retour à la ligne en trop insérés par Open office dans les fichiers tra.

Prêcheur des flammes :

Correction de sort :

- Hla "Invocation d'archomantal" : on peut maintenant correctement invoquer Imix (il n'était pas patché par le setup (une ligne oubliée)).

Correction :

- Retour des icônes absences pour certains hlas.

Maître de l'essaim :

Ajout :

- 1 créature : la "Myrlochar".

Correction de sorts :

- "Vermine planaire" propose maintenant correctement 3 créatures, et voit son texte corrigé.
- "Rappel de l'araignée" ne plantera plus (les fichiers n'étaient pas copiés lors de l'installation).
- "Insectes géants" : on peut désormais invoquer le "Scarabée de cuivre" (il n'était pas copié lors de l'installation).

Correction :

- Il pouvait se jumeler en clerc. C'est corrigé (encore)

Derat's Unused Kits Pack 0.8.5 : (21/02/2011) (v6)

Général :

Ajout :

- 2 kits : Sorcier, Seigneur de guerre.

Corrections :

- Suppression des erreurs de typographie dans les .tra.
- Révision des écoles et des sphères pour les sorts.
- Pour les kits de clerc/druide, la liste des nouveaux sorts n'apparaît plus en totalité sur la fiche de personnage lors de la création du personnage.

Lame arcanique :

Corrections :

- Retour du fichier oublié dans l'archive qui empêchait qu'il ait le bonus de +5 à la CA.
- Le bonus à la CA n'est plus "+5 à la CA" mais "CA de base portée à 5", car ça devait remplacer l'armure elfique.
- Le djinn invoqué par le sort "Convocation de djinn" est corrigé pour ne plus apparaître hostile ou neutre. Cette correction vaut pour le sort original du jeu.

Prêcheur des flammes :

Ajouts :

- 2 sorts : "Douche de feu", "Feu infernal"

Modification :

- +3% de résistance au feu au niveau 1.
- La capacité "Paume ardente" évolue pour infliger des dégâts en fonction du niveau du prêcheur.
- le sorts "Parole sacrée" n'étant pas logique pour le prêcheur qui n'a plus de lien divin, il n'y a plus accès.

Suppression :

- Animation "élémental de magma de IWD" et le sort qui va avec. 5Mos et un slot occupé pour une créature finalement pareille à une autre (élémental de feu) , ça a vraiment peu d'intérêt.
- Hla "Armure de roche volcanique" (ressemblant trop à "Aura de feu").
- Hla "Contact du plan élémentaire" (ressemblant trop à "Implosion").

Modification de sorts :

- "Convocation d'élémental de feu mineur" invoque désormais plus de créatures, pour correspondre à la version p&p.
- "Bouclier de feu" redevient un sort de niveau 3 mais voit ces effets réduits en conséquence.
- "Convocation de plume" devient un sort de niveau 4, pour correspondre à la fragilité de la créature.
- "Convocation de Salamandre" ne convoque plus aléatoirement des salamandre de rangs différents, mais selon le niveau du prêcheur.
- "Réduction de la résistance au feu" réduit davantage la résistance au feu et évolue avec le niveau du lanceur, mais n'impose plus de malus au jet de sauvegarde.
- "Réduction de la résistance au feu II" réduit davantage la résistance au feu et évolue avec le niveau du lanceur, mais autorise désormais un jet de sauvegarde pour réduire l'effet de moitié.
- Les sorts de convocation animale "améliorés" sont revus pour invoquer des créatures selon le schéma : 8 Dvs pour la convocation I, 12 Dvs pour la convocation II et 16 Dvs pour la convocation III. Les créatures invoquées sont révisées, celle de la convocation III rendues plus intéressantes.
- "Embrasement" autorise désormais un jet de sauvegarde à -3.
- "Surcharge calorique" devient un sort de niveau 7 et gagne en puissance.
- Hla "Embrasement de masse" : elle n'a pas plus de bonus associé au jet de sauvegarde.
- Hla "Protection contre le feu de groupe" : elle devient un sort de niveau 6 et perd un peu en facilité d'utilisation.

Modification de créatures :

- "Élémentaux de feu mineurs" : ils voient leur puissance réduite pour correspondre à la version p&p.
- "Salamandre noble" : elle obtient un script pour correspondre à la version p&p.
- "Plume de feu" : il subit désormais 1D6+2 point de dégâts par round de présence dans le plan primaire. Il perd 10 pvs lorsqu'il génère un nuage incendiaire.

Corrections :

- Retour de l'animation de feu perdue en cours de route pour les chauves-souris de feu.
- Correction des armes des mort de l'armée des flammes qui devaient rajouter des dégâts de feu et rajoutaient des dégâts contondants.
- Ajout du texte modifié pour l'Aura de feu modifiée, oublié auparavant.

Maître de l'essaim :

Ajouts :

- 19 créatures "classiques" pour la horde et d'autres sorts.
- 3 créatures "extraordinaires" : Araignée-cerveau, Scarabée croquemort femelle, Scarabée de cristal.
- 1 créature "extraplanaire" : Lorient Maleraison
- 3 sorts : "Vermine géante", "Infestation", "Invocation arachnéenne".
- 2 hla : "Maîtrise de la vermine - Exceptionnelle", "Horde de vermine".

Modification :

- Il perd le don "Renvoi des sorts de type fléau" : ce don donnait au kit l'horrible animation du cercle sous les pieds, et impossible à enlever. De plus il ne servait à rien si ce n'était pas le druide lui même qui était ciblé par le fléau ennemi. Après réflexion, il est supprimé.

Améliorations :

- Réécriture de la table des hlas : dorénavant, certains hlas ne peuvent être pris qu'après en avoir pris DEUX autres.
- Révision des métamorphoses : choix d'autres créatures, et corrections des capacités et immunités oubliées dans les versions précédentes.
- Mise au "format BG2" de toutes les armes utilisant un venin de type F. Au format p&p, ce poison tue la victime qui rate le jet de sauvegarde. Sous BG2, les créatures pourvues de ce venin (Araignée géante et éclipsante) font des dégâts de poison "X dégâts par seconde" à la place. C'est logique, car la mort sur un jet de sauvegarde raté pourrait tuer une créature immunisée au poison, le jeu ne considérant pas la mort magique comme un effet de poison. Sont affectés par cette correction : l'Araignée planaire, le Ver ténébreux, le Scarabée de cuivre.
- Modifications mineurs (armes, DVs, pvs, résistances, etc) d'une dizaine de créatures.
- Changement de couleurs pour une poignée de créature, principalement pour supprimer les "mochetés".

Suppressions :

- Créature "Crécelle verte". (Gain d'un slot d'animation et une incompatibilité (avec Innershade) supprimée).
- Hla "métamorphose en Scarabée Rhinocéros" : cette métamorphose est dorénavant gagnée d'office au niveau 13.

Modification de sorts :

- "Appel de scarabées de feu" était amélioré à des niveaux impossibles à atteindre. C'est corrigé.
- "Appel du mastodonte" devient un sort de niveau 5.
- "Fléau d'araignées" devient un sort de niveau 6 et change pour être maximalisé à un niveau plus bas. Les araignées du sort sont révisées en fonction.
- "Convocation de vermine monstrueuse" propose désormais le choix entre 3 créatures.
- "Convocation d'araignée minérale" devient "Convocation de vermine minérale" et propose désormais le choix entre 2 créatures.

Modification de créatures :

- "Araignée de fusion" : révision complète (capacités, armes, caractéristiques).
- "Araignée à crochet" : elle passe de Baathor à l'Achéron. Rien de plus modifié, et ça reste fidèle aux livres p&p.

Correction de sort :

- "Insectes géants" : on peut désormais invoquer le "Scarabée bombardier" (il n'était pas copié lors de l'installation).

Correction de créature :

- "Araignée chasseuse" : son arme n'était pas censé étourdir. C'est corrigé.
- "Araignée chuchoteuse" : sa toile est désormais projetée correctement.
- "Vrillette des sables" : elle n'est plus affectée par le son produit par ses congénères.
- "Araignées-en-peine" (x2) : elles sont renommées et gagnent le statut de mort-vivant qu'elles devaient avoir. Leurs armes sont révisées pour plus de diversité.

Chantelame :

Amélioration :

- Modification de la manière d'obtenir le kit : il est a présent obtenu en donnant le script "Script profileur du dukp" à un personnage répondant aux requis. N'importe quel personnage de l'équipe, à n'importe quel moment du jeu, peut donc obtenir le kit. De cette manière les scripts DPLAYER2 et DPLAYER3 ne sont plus occupés pour le kit.

Modifications :

- Son bonus à la CA (non applicable contre les projectiles) était inscrit dans les détails comme "bonus contre tranchant", "bonus contre contondant" et "bonus contre perçant". A présent il est écrit en CA générale (gros chiffre) avec inscrit dans les détails "malus contre les projectiles".
- Abandon du système de compétences requis pour qu'il progresse dans la maîtrise de son arme. Dorénavant il progresse simplement jusqu'à la grand maîtrise en fonction de l'arme choisie et de son niveau. (Ceci est du cheat, ça lui donne 3 point de compétences en plus)

Correction :

- Légère modification du script afin qu'il n'y est pas d'animation de lancer de sort chaque fois qu'il change de mode.

Derat's Unused Kits Pack 0.9 : (04/07/2011) (v7)

Général :

Ajout :

- 1 kit : Marcheur des ombres.

Corrections :

- Correction du code Zfcode.tpa qui faisaient planter tous les sorts qu'il patchait.
- Correction du niveau d'enchantement de toutes les armes des créatures.
- Correction des hyperliens dans le fichier Lisez-moi.rtf.
- Correction du bug apparu avec la version 0.8.5 qui empêchait de faire "Skip" lors de l'installation (merci à the_bigg pour le Weidu 2.29).
- Correction des noms de code de kit trop longs qui faisaient bugger le fichier 25stweap.2da et supprimaient l'équipement de tous les personnages au début de TOB (Merci à Pandafou pour le signalement d'une erreur de typo moindre qui m'a mis sur la voie du bug complet).
- Correction pour tous les kits des capacités qui étaient reçues en double.

Trompe-la-mort :

Ajouts :

- 2 hlas : "Science de la frappe", "Inépuisable".

Modification :

- Modification de la table des capacités obtenues. La plupart sont obtenues plus rapidement ou deux fois au lieu d'une.

Amélioration :

- La furie s'accompagne maintenant d'un effet de lumière, pour pouvoir voir plus facilement quand elle est finie. Elle n'est également plus silencieuse.
- Renommage de tous les fichiers/variables pour une lecture plus facile si quelqu'un veut utiliser le kit à des fins didactyles.

Corrections :

- Correction de la furie au choix, qui durait deux tours au lieu d'un seul.
- Correction de l'installation, qui faisait crasher le jeu au moment de choisir les hlas.
- Correction de l'installation, qui n'associait plus le script au kit.

Chasseur de vermine :

Modification :

- Révision des avantages :
 - *"Liberté de mouvement" : obtenue au niveau 4*
 - *"Résistance au poison" : ras le bol du bug codé en dur, ça devient donc une immunité obtenue au niveau 8.*
 - *"Immunité au maladie" : obtenue au niveau 10.*
 - *"Ralentissement du poison" : première utilisation obtenue au niveau 4.*

Amélioration :

- Les appels de créatures sont maintenant aléatoires, tout en respectant un critères de puissance et de rareté des créatures convoquées en fonction de l'appel.

Amélioration du Belluaire :

Amélioration :

- Modification des listes des créatures convoquées par les sorts : Les créatures très rares, souterraines, arctiques ou mauvaises voient leur probabilité d'être invoquées réduite.

Correction de créature :

- "Python royal" : il est désormais concordant avec les tables pnp.

Prêcheur des flammes :

Ajouts :

- 4 sorts : "Dard de feu", "Combustion explosive", "Éclat de magma", "Détonation".
- 1 hla "Contact du plan élémentaire" : de retour avec animation et effet changé. Pour l'occasion ça devient une capacité utilisable une fois par jour.

Modification :

- -3% de résistance au feu au niveau 1.

Suppression :

- Sort "Boule de feu majeure" (trop classique et pas pratique (trop grande zone d'effet)).

Modification de sorts :

- "Surcharge calorique" change pour demander un temps de concentration de 2 secondes. Il existe maintenant en version "amélioré". Le son gore du corps qui vole en éclat est révisé pour être audible.
- Les sorts "Fléau de chauves-souris", "Convocation de Plasme" et "Appel de la salamandre" fusionnent en un seul sort de niveau 5, "Appel de serviteur des flammes", qui permet en plus d'invoquer un élémental, un éfrit et une araignée infernale.
- "Méphits bombes" invoque désormais 1D4+1 méphits.
- "Protection contre le feu sur 3 mètres" redevient "Protection contre le feu de groupe", tel qu'il était sous forme de hla auparavant. Il reste de niveau 6.
- "Vague de flammes" et renommé "Explosion II" et est amélioré par un effet de répulsion.
- "Feu infernal" devient un sort de niveau 6 pour ne plus faire doublon avec "Colonne de feu", par rapport auquel il est plus puissant. Ses dés de dégâts passent de 1D8 à 1D6+1.
- Hla "Rage du prêcheur" : elle devient plus puissante mais ne peut être prise qu'une fois.
- Hla "Rappel de l'armée des flammes" : elle devient un sort de niveau 7 utilisable une fois par semaine.

Modifications de créatures :

- "Plasme de feu" : il perd maintenant l'équivalent de 1DV par round, mais il en gagne autant chaque fois qu'il est touché par du feu.
- "Esprit de braise" : il passe à 4dvs et est invoqué par le sort "Convocation I".
- "Scarabée de cuivre" : il devient une version 6dvs de l'original du maître de l'essaim. Il est invoqué par le sort "Convocation II".
- "Serpent de feu" : il change en rapport à sa taille, il passe à 8dvs et gagne des capacités empruntées à D&D3.5. Il est invoqué maintenant par le sort "Convocation III".
- "Troll des cendres" : il n'est plus résistant au froid (c'était un oubli). Sa résistance au feu non-magique passe à 125%.
- "Troll de feu" : il régénère 1pv de moins par seconde. (suppression de l'anneau de régénération oublié)
- "Vase météorique" : elle peut maintenant se multiplier plusieurs fois, chaque fois en perdant la moitié de ses points de vie et en créant un clone avec les points de vie perdus.

Correction de sorts :

- "Explosion I et II" en versions améliorées : ils n'affectent plus le lanceur.

Corrections :

- Retour du sort "Appel de créatures des bois", oublié depuis la v0.8.5

Maitre de l'essaim :

Ajouts :

- 1 animation : Bebilith de NWN (passe pour une araignée de taille E)
- 1 créature extra-planaire : Horreur nocturne.
- 1 sort : "Plaie de parasites".
- 1 hla : "Maitrise de l'appel des essaims".

Modifications :

- L'inconvénient "n'utilise pas d'armes de jet" change en "-3 au taco avec les armes de trait" (Il pouvait utiliser les dagues boomerang pour contourner le défaut).
- L'inconvénient "ne gagne que la moitié des résistances élémentaires à haut niveau" change en "ne peut pas convoquer de prince élémentaire" (Il a moins de puissance élémentaire qu'un druide classique)

Suppression :

- Sort "Appel de scarabées de feu" (le scarabée de feu ayant une organisation sociale solitaire, un sort de niveau 3 n'a pas une portée assez grande pour en réunir une dizaine).

- Créature "Araignée de garde" (C'est une araignée dressée, elle n'a rien à faire dans une liste de sort qui appelle des créatures sauvages).
- Créature "Hanneton méphitique" (Ce n'était qu'une pâle copie de la Punaise putride, avec une couleur moche et difficilement changeable).

Modifications de sorts :

- "Vermine géante" devient un sort de niveau 2. A cette occasion, la morsure de l'Énorme scarabée ne rend plus malade.
- "Manteau d'insectes" évolue maintenant avec le niveau et fait office de contrecoup à hauts niveaux.
- "Appel de scarabée dragon" invoque désormais plus de créatures en fonction du niveau et toujours un chef de nid (conformément aux livres officiels)
- "Convocation de ver charognards" invoque maintenant plus de créatures, en fonction du niveau.
- Hla "Horde de vermine" : Une erreur de typo dans l'installation faisait apparaître les créatures par paquet de bêtes identiques alors que ce devait être aléatoire. C'est corrigé. Être sous l'effet de hâte doublait le nombre de créature répondant à l'appel. C'est corrigé. Le nombre appelé passe de "10 à 40" (aléatoire par tranche de 2) à "6D6" (véritables). La liste a été corrigée en fonction de la rareté pnp des créatures et intègre désormais les créatures exceptionnelles.

Modifications de créatures :

- "Énorme araignée" : elle récupère les couleurs de l'ex-Araignée de garde.
- "Araignée piègeuse géante" : elle prend les couleurs de la Grosse araignée.
- "Néphile citronnée" : elle change de couleur et devient l'Agélène des jungles. (Son ancienne couleur ressemblait trop à celle de l'araignée chasseuse.)
- "Araignée chuchoteuse" elle change d'animation (elle est censée être plus grosse que le Scarabée rhinocéros) et reprend son nom commun d'Araignée colossale. Sa force évolue en proportion.
- "Thomise "Krigalienne" : elle récupère les couleurs de l'ex-Araignée chuchoteuse et devient "Shurrockienne". (Shurrock est une strate de la Bytopie, et l'araignée change de plan car il n'y a pas de "monstres" sur la Terre des bêtes).
- "Ver fouisseur" : il change de couleur (son ancienne couleur bleue est due à une sauvegarde en cours de test, non en état final). Ses caractéristiques changent aussi pour devenir ce qu'ils devaient être.
- Quelques autres modifications mineures sur pleins d'autres.

Correction de sorts :

- "Infestation" peut enfin être lancé (Zfcode).

Corrections :

- Les Poux-cerveau de l'Infestation et le hurlement de la Lorient Maleraison ne peuvent plus "calmer"(rond bleu qui rend le personnage caduque). A la place de l'effet de calme, il y a "débilité".
- Correction des armes des scarabées Rhinocéros, Dynaste et Bombyx et de quelques autres pour prendre en compte la force.
- Correction de l'installation de la Punaise putride qui faisait que son contrecoup infligeait 74769 points de dégâts (!) et restait invisible (pas de nuage visible).

Seigneur de guerre :

Ajout :

- 1 sort : "Coup de chance".

Amélioration :

- Changement du système d'obtention de sorts. Le don "testeur 1" n'existe plus, les sorts sont découverts aléatoirement à chaque passage de niveau.
- Énorme travail sur les sons et les anims des sorts. Même les sort "d'origine" se voient affublés de nouveaux son/anims. (seulement jusqu'au niveau 4 pour l'instant)

Suppression :

- Disparition temporaire du Hla "gestion de groupe", qui devait être modifié pour moins de puissance mais devient problématique avec une liste de sorts aléatoire.

Modifications de sorts :

- "Vigueur surnaturelle" change et devient plus intéressant.
- Les 3 sorts "Lame" (fantomatique, d'entropie et du vide) évoluent pour proposer la création de n'importe quelle arme manipulable par le SDG.

Corrections :

- Retour du sort "Précipitation" qui était précédemment oublié par le don "testeur 1"
- Les sorts "Célérité", "Action libre", "Mental d'acier" et "Puissance draconique" peuvent enfin être lancés (Zfcode).

Derat's Unused Kits Pack 0.9.1 : (24/07/2011) (v7')

Trop de bugs dans la version précédente, mise en ligne trop rapidement suite aux demandes pressantes sur les forums et par email. Cette version vise à les corriger, et rajoute en plus un équilibrage des kits de combattants dénigrés car trop désavantagés.

Porteur de haine :

Amélioration :

- Il peut désormais atteindre la grande maîtrise, mais pas avant le niveau 12.

Lame arcanique :

Modification de sort :

- "Baies nutritive" change et devient évolutif avec le niveau (voir readme correspondant).

Trompe-la-mort :

Modification :

- La furie ne pénalise plus la CA et n'impose plus de temps de repos.

Suppression :

- Hla : "inépuisable" (il n'a plus de raison d'être).

Correction :

- Correction de la possibilité d'avoir 2 furie en montant plusieurs niveaux d'un coup.

Prêcheur des flammes :

Modification de sorts :

- "Appel de serviteur des flammes" permet maintenant d'appeler des méphites flamboyants et magmatiques et convoque moins de chauve-souris.
- "Rappel de l'armée des flammes redevient une capacité, devient plus aléatoire (les squelettes n'apparaissent plus "dans l'ordre"), ne demande plus de jours de repos mais ne peut avoir d'effet qu'une fois toutes les 24h, et redevient un sort à distance comme conforme à sa description.

Correction de sort :

- "Feu infernal" devait être de l'école de conjuration. C'est corrigé.

Correction :

- Correction du nom d'un fichier qui empêchait d'avoir tous les sorts de niveau 2 à 7 (erreur apparue avec une modification faite pour la v0.9)

Maitre de l'essaim :

Modification de sorts :

- Hla "Maîtrise de l'appel des vermines – Scarabées" : il offre maintenant de lancer "Appel du mastodonte" au niveau 4, mais convoquer un Dynaste devient plus rare.

Marcheur des ombres :

Amélioration :

- Continuation de la règle du taco jusqu'à 4 (niveau 49), pour le cas où l'option "Taco débridé style PnP" du mod BG2Tweak ou autre soit installé.

Seigneur de guerre :

Modification de sort :

- "Invulnérabilité" devient plus conséquent : il protège contre l'empoisonnement et les dégâts de source autres que les armes.

Correction :

- Correction du système de taco qui ne fonctionnait pas (erreur apparue avec une modification faite pour la v0.9 incompatible avec une règle interne du jeu).

Derat's Unused Kits Pack 0.9.5a : "Fait dans la douleur". (06/05/2012) (v8)

Général :

Ajout :

- 1 kit : Gardien de la foi.
- 3 animations tirée de TOEE, pour le Prêcheur des flammes, le maître de l'essaim et le seigneur de guerre.

Améliorations :

- Fusion des multiples "Script profileur du DUKP" en un seul qui reconnaît automatiquement à quelle fin il est utilisé.
- Optimisation de tous les scripts à utilité "un nombre de fois donné" pour qu'il ne tournent plus quand il ne sont plus nécessaires (économie de ressources).
- Ajouts de toutes les races possibles pour les kits Chasseur de vermine, Prêcheur des flammes et Maître de l'essaim pour être accessibles si l'option "toutes les classes pour toutes les races" de TobEx est installé.
- Retour en arrière : l'installation ne patche plus les sorts originaux du jeu à la place d'en copier de nouveaux : cela évite les conflits avec les modules qui modifient les sorts, comme "Spell révision" ou "Spell pack".
- Mise au format PDF de tous les fichiers lisez_moi.

Corrections :

- Réduction du nom de kit trop long du Porteur de haine "niveau 12" qui faisait buguer l'équipement reçu au début de TOB.
- Suppression du bug sur les tables de Hlas qui empêchait de cliquer sur "terminé" pour continuer la partie lorsque le joueur avait plus de hlas "à prendre" que de hlas "disponibles".
- Intégration du patch correctif du "Kit.ids" qui devrait corriger toutes les erreurs pour les kits étant reçus par script. (Seigneur de guerre, Sorcier, Chantelame, Gardien de la foi)

Prêcheur des flammes :

Ajouts :

- 6 sorts : "Pluie de braises", "Manteau ardent", "Forme du feu", "Aura de chaleur", "Incinération", "Piège de feu".
- 3 sort "altérés" : "Quasits pyrokamikases", "Piège de feu mortel", "Immolation".
- 3 hlas : "Voie du pyromane", "Bouclier de flammes mortelles", "Explosion élémentaire".

Améliorations :

- Refonte complète du système de hlas, proposant désormais en plus des hlas "neutres" deux voies opposées (il faut choisir entre l'une ou l'autre) : "Voie de l'élémentaliste" (qui booste les dommages) et "Voie du pyromane" (qui pénalise les jets de sauvegarde). Les deux changent et ajoutent des sorts, modifiant en profondeur la façon de jouer post hlas.

Modifications :

- La canalisation élémentaire n'est plus acquis d'office au niveau 24 : il faut dorénavant suivre la "voie de l'élémentaliste" pour y avoir accès.

Suppression :

- Hla "Lames d'énergie" (remplacé par "Orbes de feu").
- Hlas "Aura de feu" et "Barrière de lame" (Combinés en une hla remplaçante : "Bouclier de flammes mortelles")
- Hla "Contact du plan élémentaire" (Animation incomplète et zone d'effet ronde "non-correspondante")
- Hla "Embrasement de masse" (inclus dans le sort "Piège de feu mortel")

Modifications de sorts :

- "Dard de feu" gagne une nouvelle icône et voit ses dommages de base passer de 1D6 à 1D3 (dommages normaux d'un dard)
- "Explosion" change d'animation et voit sa portée passer de 3 à 5 mètres.
- "Douche de feu" est remplacé par "Pluie de braises".
- "Lame de feu" est modifié pour que la lame n'inflige plus de dégâts matériels et évolue avec le niveau. Elle n'est plus cumulable avec "Arme embrasée".
- "Embrasement" n'impose plus de malus au jet de sauvegarde mais inflige plus de dégâts. Il ne peut plus affecter les créatures du feu.
- "Appel de serviteur du feu" devient un sort à 3 choix classiques, évolutif en 8 choix avec la hla "Seigneur du feu". Le temps d'incantation passe à 6.

- "Détonation" passe niveau 7, n'est plus limitée à 15D, inflige plus de dégâts, voit sa portée légèrement augmentée et passe à temps d'incantation 1. Il n'est plus affecté par le hla "Voie de l'élémentaliste".
- "Feu infernal" disparaît du panel de sort standard. Il remplace désormais "Colonne de feu" lorsqu'est choisie la "Voie du pyromane".
- "Combustion explosive" disparaît du panel de sorts standards. Il est intégré au nouveau hla "Voie du pyromane".
- "Orbes de feu", trop puissant pour un sort de niveau 6, devient une hla remplaçant "Lames d'énergie".
- "Nuage incendiaire", infligeant une plage de dégâts beaucoup plus importante que les autres sorts de niveau 7, devient une hla.
- "Fléau de mouches à feu" disparaît du panel de sort standard. Il est maintenant gagné en prenant la hla "Seigneur du feu".
- "Surcharge calorique" devient une hla requérant la "Voie du pyromane".
- Les sorts de type "Convocation de créature" en version amélioré feu/igné disparaissent de l'évolution standard : il faut maintenant avoir le hla "Seigneur du feu" pour en profiter.
- Hla "Esprit du feu" : renommée "Voie de l'élémentaliste, elle n'impose plus de malus aux jets de sauvegarde mais offre deux autres améliorations de dégâts (niveau 30 et 40). Elle modifie les sorts pour qu'il ne soient plus d'un école unique.
- Hla "Maître du feu" : renommée "Seigneur du feu".
- Hla "Rappel de l'armée des flammes", qui était inutilisable (inversion d'icônes et erreur de typo) : corrigée, et modifiée : elle requiert maintenant le hla "Voie du pyromane" (plus de niveau 24 requis, il n'y avait pas de raison qu'elle arrive plus tard que "Gardes du prince", au moins aussi puissante, si ce n'est plus)
- Hla "Aura de feu" : elle devient "Bouclier de flammes mortelles" est est entièrement révisée.
- Hla "Rage du prêcheur" : revient à un système de dégâts "simples" avec des avantages, mais impose désormais un effort physique. Son principe de "Carbonisation" des cibles est repris pour la hla "Explosion élémentaire".

Corrections de sorts :

- "Réduction de la résistance au feu" (2 versions) affichent maintenant dans le log du jeu la réduction subit par les victimes.
- "Semence de feu" : le temps d'incantation passe à 2, comme ce devait être.
- "Canalisation élémentaire" : la chaleur dégagée touche désormais comme ce devait être toutes les créatures à moins de 5 mètres du prêcheur canalisant. (auparavant une seule, la plus proche). De plus, étant une capacité surnaturelle, elle ne peut plus être dissipée.

Corrections :

- Les nouveaux sorts de niveau 1 apparaissent maintenant correctement dans la liste récapitulative lors de la création du personnage.
- Suppression du sort "Soins des Blessures Modérées" qui restait si "Spells Revised" était installé.

Maitre de l'essaim :

Ajouts :

- 1 animation : Arach de Diablo II (remplace la Bebylith, pas du tout rp pour l'araignée colossale)
- 3 créatures : "Scarabée assassin", "Nécrovore", "Araignée de phase".

Modification :

- Il n'a plus de malus sur les jets d'attaques à distance. (les armes n'ont rien à voir avec le dressage)

Suppression :

- Créature "Horreur nocturne" (doublon psy avec l'Araignée à crochet).

Modification de sorts :

- "Appel de scarabées dragon" devient "Convocation de nichée de vermine mineure" et permet d'appeler plusieurs types de scarabées/araignées (améliorable par hla)
- "Vermine géante" retrouve le nom que je lui avais trouvé à la création (mais que je n'avais pas donné car je ne le trouvais pas "sérieux") : "De fourmi à géant".
- "Invocation arachnéenne" voit l'Araignée piégeuse géante rajoutée aux araignées de 4dvs susceptibles d'être convoquées avant évolution du sort.
- "Rappel de l'araignée" : La possibilité d'invoquer une araignée plus puissante passe du niveau 19 à 17.
- Hla "Horde de vermine" : elle peut dorénavant être lancée à distance, passe à 4D10 créatures invoquées, et ne demande plus de temps d'attente (une seconde tout au plus). La liste de créature susceptible d'apparaître est mise à jour pour intégrer les nouveautés.

Modifications de créatures :

- "Scarabée bombardier" : sa vapeur acide ressemble maintenant à une vraie vapeur (animation changée) et voit sa portée changée : plus grande pour les dégâts, moins grande pour

l'étourdissement / assourdissement.

- "Myrlochar" : elle n'est plus planaire (même origine que l'Araignée chasseuse, l'Ombreterre, donc même moyen de la convoquer : "Progéniture d'araignée" (amélioré), elle est recolorée et son arme est améliorée (plus dynamique, style BG2)
- "Scarabée de cuivre" : il ne renvoi plus les dégâts électriques (ce n'était pas rp). Il reste immunisé à l'électricité.
- "Araignée Planaire" : est désormais protégée contre la divination et la détection lorsqu'elle est passée dans le plan éthéré (invisible)
- "Araignée-crane" : sa brume ne tue plus les créatures désespérées (c'était peu crédible), elle leur ôte l'envie de combattre. A plus grande portée elle rend apathique (ralenti).
- "Araignée à Crochets" : trop faible par rapport aux autres, elle gagne des Dvs et les nouveaux dons psy qui vont avec. (Elle récupère les dons psy de l'ancienne Horreur nocturne (Domination, Domination de masse et Cinglement de l'égo)).
- "Thomise Shurrockienne" : renommée "Argiope lumineuse", elle change : -1 attaque/ round, +2 aux chances de critiques, poison plus violent.

Corrections de sorts :

- "Peau d'araignée" n'est plus cumulable, et fonctionne maintenant correctement sur les rôdeurs.

Corrections de créatures :

- "Araignée géante" (voriginale du jeu) : ses jets de sauvegarde étaient beaucoup trop bas. C'est corrigé.
- "Araignée de Vortex" (voriginale du jeu) : elle gagne la vitesse qu'on lui donne dans le Monstrous Compendium annual vol. 3, et change légèrement de couleur pour être différenciée d'une araignée de phase.
- "Araignée colossale" (voriginale du jeu) : elle devient "Énorme araignée" en adéquation avec son nom dans le Bestiaire monstrueux.
- "Araignée planaire" : elle ne reste plus invisible lorsqu'elle attaque depuis le plan éthéré.
- "Araignée-cerveau" : son venin n'affecte plus les créatures mortes-vivantes, artificielles ou élémentaire.
- "Asticot du chaos" : sa morsure présentait un problème : la déstructuration moléculaire changeait les victimes en vase, et annulait de fait l'équipement et l'xp correspondant. C'est corrigé.
- "Bombyx buffle des chênes" : sa charge est corrigée : vraie accélération, et créature touchée repoussée violemment. Il gagne également 50% de résistance aux projectiles.
- Scarabée croquemort : les Zombis de croquemort qu'il génère n'ont plus de capacité incantatoire. Après tout, ce ne sont que des corps contrôlés par des larves.

Marcheur des ombres :

Modifications :

- Révision partielle du texte.
- Nouvel inconvénient : il n'a plus que 20% à répartir à chaque montée de niveau.
- "Manteau d'ombre" et "Forme d'ombre" sont réécrites et plus puissantes. En compensation, elle sont obtenues plus lentement.

Ajouts :

- Il peut désormais lancer les sorts "Mains ardentes", "Peau de pierre" et "Porte dimensionnelle". Selon les règles p&p, ce sont des sorts de l'école d'altération.

Améliorations :

- La capacité "Manteau d'ombres" ne rend plus invisible dès l'utilisation et n'indique plus "invisible" chaque round si le marcheur reste immobile. Elle donne dorénavant un bonus de camouflage +1 à la CA et aux jets de sauvegarde.
- La capacité "Forme d'ombre" est presque complètement réécrites : dorénavant elle n'empêche plus d'attaquer mais remplace l'arme portée. Elle ne rend plus totalement invisible mais quasiment. Elle donne +4 à la CA et aux jets de sauvegarde. Et enfin, elle peut être dissipée.

Corrections :

- Il ne peut plus se spécialiser dans les styles de combat.
- Utiliser la capacité "Manteau d'ombre" ne fait plus planter le jeu (une erreur dans le TP2 patchait mal le fichier)

Sorcelier :

Modification :

- Refonte complète de l'équilibrage face à un guerrier/mage :
 - *Le taco est réduit deux fois plus vite (tous les 2 niveaux)*
 - *la haute maîtrise est atteinte au niveau 15*

- *l'attaque supplémentaire est obtenue au niveau 13*
- *2 jets de sauvegarde gagnent une amélioration progressive*
- *le bonus au point de vie rejoint le système p&p : plus pour les 10 premiers niveaux.*

Seigneur de guerre :

Ajouts :

- 13 sorts : "Choc élémentaire", "Copie animée", "Copie solide", "Énergie en tout", "Force de colosse", "Force de géant", "Réflexes félins", "Frappe assurée", "Résurgence guerrière", "Stop !", "Champ de dissipation", "Marche dans l'ombre", "Boum !".
- 3 hlas : "Annihilation", "Frappe majeure du chaos", "Nova d'énergie".

Amélioration :

- Un nouvel avantage : jet de sauvegarde contre la mort augmenté tous les 4 niveaux.

Modifications :

- Tentative de coloration de toutes les icônes selon la catégorie (Boost, attaque, guérison, invocation, etc). Il reste du boulot:-/
- Un bon nombre de sorts voient leur durée et école modifiés.
- La pénalité d'xp passe de 15% à 10% (la table d'xp des mages étant déjà la plus pénalisée)

Suppressions :

- Sort : "Rage sanguinaire" (il devient une option du sort "Rage" à partir du niveau 16).
- Sort : "Fortifiant" (Remplacé par force de colosse, dextérité et constitution ayant peu d'importance pour ce kit.
- Sort : "Précipitation" (utilité quasi nulle)
- Sort : "Ancre temporelle" (pas rp : pas possible pour le sdg qui n'a pas assez de notions de métamagie)
- Sort : "Métamorphose" (Temporaire, retrait car fini à 10% seulement)
- Sort : "Vaillance" (fusionné avec "Héroïsme")
- Sort : "Aura vampirique" (il ne devrait donner 1 attaque de plus que lorsqu'il y a une victime à portée, et ceci n'est pas faisable)
- Sorts : "Secousse émotionnelle : Douleur", "Secousse émotionnelle : Ferveur" & "Secousse émotionnelle : Désespoir" (Après réflexion, le Sdg ne devrait pas pouvoir incanter ses sorts complexes sans le hla "Gestion de groupe")

Modifications de sorts :

- Modifications mineures des sorts : "Bouclier", "Grand pas", "Frappe instinctive", "Célérité", "Frénésie", "Bouclier entropique", "Courroux du ciel", "Armure de givre", "Puissance draconique", "Roches agressives", "Sphère sombre de vengeance".
- "Invulnérabilité" dure maintenant 5 rounds et ne protège plus contre tous les niveaux de sort (ce qui protégeait aussi contre les sorts bénéfiques:-/)
- "Résistance" et "Précision" : le maximum de +5 est atteint plus lentement.
- "Conviction" devient "Répulsion" pour un texte plus rp.
- "Frappe instinctive" est maintenant évolutif, en effet et durée.
- "Invisibilité" devient un sort un sort de niveau 5, en rapport avec sa puissance ingame.
- "Coup de chance" devient un sort de niveau 4.
- "Frappe fantomatique" est réécrit pour être intéressant en tant que sort à cible unique.
- "Frappe spectrale" voit ses pourcentage d'appliquer les effets secondaires élémentaires augmentés.
- "Tempête givrante" : après signalement d'un bug par Lycein (merci), le sort est complètement réécrit.
- "Brume acide" est également réécrit pour éviter la redondance "pénalité au déplacement" avec "Tempête givrante".
- "Désordre" : Si la cible devient berserk, elle attaque désormais la créature la plus proche de lui, et enchaîne de même ensuite.
- "Camouflage" devient un sort de niveau 8.
- "Corps de roche" voit ses malus changé et protège maintenant contre 99% des sorts de type nuage. (le 1% manquant venant de modules que je n'aurais pas pris en compte)
- "Purge de la magie" devient un sort de niveau 2
- "Purge suprême" devient "Champ de dissipation suprême" et n'est plus limité au lanceur (intérêt nul)

- "Rage" intègre maintenant la "Rage sanguinaire" en option à haut niveau. Cette dernière présente désormais un second inconvénient et bonifie un peu moins les caractéristiques.
- "Héroïsme" devient un sort de niveau 5 et évolue avec le niveau du lanceur.

Corrections de sorts :

- "Grand pas" : un code oublié dans le setup faisait que l'accélération ne s'améliorait pas avec le niveau. c'est corrigé.
- "Cercle de givre" refroidi maintenant correctement les victimes.
- "Courroux du ciel" : correction du projectile/animation.
- "Aura de feu" fonctionne à présent correctement.
- "Désordre" en version normale ou de masse : l'effet "calme" (rond bleu) disparaît, il rendait la partie caduque (correction faire auparavant pour le maître de l'essaim), et le log affiche maintenant le texte correct.
- Hla "Sphère sombre de vengeance" : L'effet de transparence du noir rendait invisible à 99% la sphère ! C'est corrigé.
- Hla "Mort-magie" : l'oubli de sort n'affecte maintenant plus que les lanceurs de sorts arcaniques.
- "Vaporisation" ne supprime plus l'animation des créatures, ce qui posait problème avec une créature survivante. Changé également : la protection contre la mort/désintégration ne protège plus contre ce terrible sort (il est pour moitié de l'école d'altération).
- "Sécheresse" et "mort magie" agissent maintenant correctement sur 12 mètres de rayon.

Corrections :

- Modification de tous les sorts qui font "sélection de sort" pour que la sélection soit faite avant l'incantation, pour éviter de "perdre le sort" en cas de changement de personnage en cours d'incantation.
- Ajout de la compatibilité avec "Spell revision". Si ce dernier était installé, certains parchemins étaient utilisables par le SDG, et ils pouvait apprendre d'eux. Ça n'est plus la cas.

Derat's Unused Kits Pack 0.9.5 EE : (24/11/2013) (v9)

Général :

Ajout :

- 1 kit : Adepté du projectile multiple.

Améliorations :

- Le dukp est désormais compatible avec Baldur's Gate - Enhanced Edition :)(il faut quand même auparavant bidouiller le jeu selon la méthode donnée par CamDawG [ici](#) et que j'ai traduit [ici](#)).
- Avant il y avait un bug qui faisait que si on lançait un sort qui jouait une animation non-native du jeu, elle n'était pas jouée s'il n'y avait pas de créature(s) dans la zone; et cela faisait buguer le sort complet, qui n'appliquait aucun effet. J'ai enfin trouvé un moyen pour corriger ça. Vous pouvez lancer les sorts n'importe où, ça marche :)
- Grosse mise à jour de 2 spécialisations de lanceurs de sorts : Prêcher des flammes et Seigneur de guerre : Avant, il avaient un panel de sorts mal fichu : des niveaux avec plusieurs sorts qui font la même chose, d'autres niveaux sans sorts intéressants dans une catégories, des sorts offensifs pas assez ou trop puissants pour leur niveau, etc. En mettant tout ceci sur tableur c'est devenu évident, et j'ai modifié un paquet de sorts pour remédier à cela.
- Petite mise à jour de la section "Compatibilité" du Lisez moi.

Suppression :

- 1 kit : gardien de la foi : N'importe quel voleur/mage boosté avec le mod "Semi Multi Cleric" fait aussi bien sans les inconvénients d'armes et école interdites. Ce kit n'a donc aucun avenir.

Corrections :

- Correction du lisez-moi : il n'y a jamais eu de profil d'Assassin arcanique ajouté avec la version 0.9.5a
- Quelques corrections dans les lisez-moi.
- Modification des slots d'animation utilisés, ceci afin de supprimer les conflits avec Innershade et Secret of Bonehill.

Porteur de haine :

Modifications :

- L'inconvénient "Ne peut atteindre la grande maîtrise qu'à partir du niveau 12" disparaît.
- L'avantage "+1 en force à la création" devient "+1 aux dégâts". Pour un même résultat (ou presque), l'argument est plus rp.

Lame arcanique :

Modifications :

- Le profil reprend le nom de "**Chantelame**", comme cela a été demandé quelquefois par les fans. Il prend le numéro de version "v3" pour bien signifier que c'est une mise à jour de la v2 indépendante. Comme le but est de retrouver la fidélité au kit originel, il reprend aussi l'armure imposée qui avait tant fait parler d'elle. Cela ne change rien aux avantages/inconvénients du profil.

Trompe-la-mort :

Modifications :

- Rajout de l'avantage "X% de résistance aux dégâts tranchants, perçants et contondants"

Amélioration du Belluaire :

Modifications :

- Réécriture complète des 3 sorts (il dataient de mes premières heures de modding et utilisaient un système de convocation vraiment obsolète). Les créatures sont maintenant convoquées suivant leur rareté, et les panels de créatures convocables sont réécrits, avec les modifications suivantes :
 - *Ajouts :*
 - . *Loup, Loup effrayant, Araignée colossale.*
 - *Suppression :*
 - . *Myconide, Roi myconide, Ombre des roches, Ancien ombre des roches, Gelée moutarde, Ver charognard (milieu souterrain).*
 - . *Ours des montagnes, Loup des glaces (milieu arctique).*
 - . *Bébé wyverne, Nymphé (trop peu de dvs seuls, vraiment pas rp en groupe).*
 - . *Troll pygmée (trop de trolls dans les listes).*
 - . *Jaguar, Guépard (trop de félins similaires).*
 - . *Ettin (j'ai toujours refusé d'ajouter des humanoïdes intelligents (gobelours, ogres, etc...)) et j'avais oublié que l'Ettin en est un).*
 - . *Python royal (déjà 2 serpents, et un python, c'est constricteur. Impossible dans BG).*
 - Ajout de variations dans le nombre de créatures convoquées.

Corrections :

- Retour de l'arme du Pudding dense (qui devient Pouding brun dense), oubliée dans une version précédente.
- Correction du descriptif : l'avantage "+15 % en Furtivité" n'était pas indiqué alors qu'il était présent.

Prêcheur des flammes :

Ajouts :

- 2 sorts : "Boulet de lave" et "Boule de feu élémentaire".
- 3 créatures : Araignée de feu, Pyrophore, Tshala.
- Quelques nouvelles animations de sorts venues de Diablo II.
- L'installation du kit ajoute désormais un nouvel objet spécialement prévu pour le kit et bien caché dans BG2.

Modifications :

- Changement des alignements possibles : maintenant limité à neutre et neutre mauvais.
- La voie du pyromane regagne la capacité d'invoquer un élémental de feu "majeur", mais pour un niveau de sort plus élevé.
- Le prêcheur ne peut dorénavant plus lancer le sort "Appel des créatures des bois", normalement restreint aux druides (merci à Falsacappa pour le signalement de cette erreur). Le Yuan-ti pyromancien reste conjurable via le sort "Convocation d'animaux II".
- Quelques sorts changent d'icône pour être plus explicites.

Suppressions :

- Sort : "Explosion II". Les sorts "autour du lanceur" sont pénibles à utiliser correctement. Son animation est réutilisée pour le nouveau sort "Boule de feu élémentaire".
- Sort : "Éclat de magma". Son animation trop classique multipliait les redondances. Son effet est repris dans le hla "Explosion élémentaire".
- Créature : "Esprit de braises". Vient de Kara-Tur et demande des condition d'invocations ne convenant vraiment pas à un sort de convocation simple.

Modifications de sort :

- "Réduction de la résistance au feu" I & II" sont réécrits.
- "Explosion" voit ses dégâts progresser plus régulièrement, pour un total légèrement supérieur.
- "Convocation d'élémental de feu mineur" devient un sort de niveau 4 et évolue en conséquence.
- "Pulvérisation" est réécrit.
- "Pluie de feu" devient un sort de niveau 2, beaucoup moins compliqué.
- "Embrasement" devient un sort de niveau 4. Au niveau 5, colonne de feu est mieux. Pour l'occasion, il n'impose plus de malus pour le jet contre la terreur.
- "Mains incendiaires" devient un sort de niveau 5. Il est réécrit pour l'occasion.
- "Combustion explosive" : les créatures qui "explosent" ou "meurent" meurent maintenant à tous les coups, même si elles sont normalement immunisées contre les effets de mort (être réduit en cendre, c'est autre chose). Cela devient un sort de niveau 5.
- "Appel de serviteur des flammes" : réduction du nombre de méphits et chauves souris convoqués : après calcul de la moyenne, le total de dvs de ces groupes était nettement trop avantageux.
- "Convocation d'animaux I, II & III" : Révision complète de la liste des créatures susceptibles d'être appelées. Suppression des créatures venues d'autres contrées ou plans, ajouts de créatures tirées du bestiaire des Royaumes.
- "Conjuration d'animaux" invoque désormais un ou deux Tshalas à la place des Trolls du feu.
- "Marque du feu" est affaibli en se laissant dorénavant arrêter par la la résistance à la magie (réduite) de la cible. L'ancienne version infaillible devient une amélioration acquise avec la hla "Voie du pyromane".
- "Détonation" devient un sort de niveau 6. Il est aussi corrigé : une erreur de typo faisait qu'il n'avait pas d'animation.:-/
- "Protection contre le feu de groupe" devient un sort de niveau 5.
- "Piège de feu" et ses dérivés font un peu plus de dégâts, niveau maximum de sorts cléricaux oblige.
- Hla "Aura de flammes mortelles" : révision des pourcentages, moins de chance d'explosion, pulvérisation et incinération.
- Hla "Implosion". Modifiée par Spell revision, elle n'avait plus de rapport avec le feu. Elle devient donc "Faille", hla indépendante et basée sur le feu.
- Hla "Rappel de l'armée des flammes" : elle devient une capacité utilisable un fois par jour (selon le texte c'est un rituel)
- Hla "Surcharge calorique" : elle impose maintenant un malus au jet de sauvegarde pour ne pas mourir. Ceci pour rester supérieure à "Doigt de mort" et "Faille". Elle change d'animation en cas de mort de la cible (celle-ci est beaucoup plus proche de ce que je voulais au début)
- Hla "Transformation en élémental du feu": maintenant limitée à 8 heures.
- Hla "Rage du prêcheur" : redevient ce qu'elle était en version 0.9.1 pour les dégâts (32D6 max), mais garde son avantage de capacité surnaturelle et son inconvénient d'épuisement.
- Hla "Explosion élémentaire". Elle reprend l'effet de "Éclat de magma" avec des dommages adaptés à son statut de hla et gagne une "nouvelle" animation.
- Hla "Orbes explosives". Les orbes n'explosaient que si elles touchaient la cible. Ce n'était pas logique, elles auraient du exploser aussi au contact du décor. Elle sont donc modifiées pour que l'effet corresponde à "au contact de la cible", et ne sont plus des sorts de zone.

Modifications de créatures :

- "Mage pyromancien" : il voit son script complètement réécrit avec un panel de sorts plus réfléchi et utilisé plus brutalement. Il n'est plus considéré comme une "Liche" mais comme un squelette. De fait il perd l'immunité contre les sorts mineurs mais gagne les résistance des squelettes, plus quelques pouvoirs.
- "Yuan-ti pyromancien" : comme le Mage pyromancien, il voit son script réécrit pour utiliser plus de sorts de type feu sans grande finesse.

Correction de sorts :

- "Colonne de feu" version élémentaliste et "Colonne de feu infernale" étaient bugués, restes d'anciennes version de test. Tout est remis en place comme ce devait être.
- Minuscules météores créait des météores qui n'appliquaient que les dégâts de feu, pas les dégâts d'impact. C'est corrigé.
- Immolation infligeait 4D6 par round à la victime initiale (3D6 en cas de jet réussi). C'est corrigé, elle ne reçoit plus que 2D6 fixes comme c'est écrit dans la description du sort.

Correction de créatures :

- "Yuan-ti pyromancien" : anciennement patchage basique d'une créature du jeu original, il était, comme la plupart des créatures du jeu, cheaté. C'est corrigé. De même, son script n'inclut plus de sorts de niveau 6 (globe d'invulnérabilité), qu'il ne devrait théoriquement pas pouvoir lancer.

Corrections :

- Correction (enfin:)) du vieux "bug" qui faisait que le joueur voyait les sorts de soins et les doublons des sorts modifiés s'il regardait juste après le passage de niveau. (Merci à Requiem qui a indiqué l'astuce sur le forum de BGEE.)

Maitre de l'essaim :

Ajouts :

- 2 animations : Bébylith de NWN, Lim-lim de PST
- 1 sort : "Toucher dévorant" (Enfin un sort de niveau 1, et autre chose que des invocations :)).
- 2 créatures : Veuve rouge (remplace la Néphile citronnée), Kra'linn grise.

Améliorations :

- Quelques recolorations pour éviter les redondances (trop d'araignées vertes ressemblantes) et pour éliminer les quelques-unes qui restaient moches.
- Réorganisation de la table des hls pour une lecture plus claire.

Modifications :

- Il n'a plus accès à la hla "Lames d'énergie". Cette dernière n'est pas du tout dans l'esprit du kit.
- Les poisons et infections mortels injectés par les différentes créatures du kit n'utilisent désormais plus d'effet "mort magique" mais tuent par d'énormes dégâts de poison/maladie. Ceci afin de ne plus affecter les créatures normalement immunisés à ses affections. Exceptions pour toutes les vermines qui liquéfient les entrailles, spongifient le cerveau ou détruisent le système nerveux : elles ne changent pas.
- Il peut désormais se métamorphoser en Araignée colossale dès qu'il atteint le niveau 13. Cette métamorphose inclut les donc innées de création de toile de cette créature.
- La liste de ses inconvénients s'agrandit : il ne gagne aucune résistance élémentaires à haut niveau.

Suppressions :

- 1 animation : Arach de Diablo II. La bébylith de NWN reprend sa place. En comparaison, cette dernière a les avantages d'avoir huit pattes, 2 attaques différentes, et on peut passer dessous pour expliquer son petit cercle de sélection.
- 1 créature : Nérovore (trop extravagant car tiré d'un bestiaire Homebrew de D&D3).
- 2 créatures de la horde : Ver blanc et Ver fouisseur (le ver charognard, c'est une bestiole unique, avec une animation à ne pas trop multiplier).

Modification de sort :

- "Progéniture d'araignée" en version améliorée ne peut plus invoquer de Myrlochar. Cette dernière apparaît aléatoirement (et rarement) via le sort "Invocation arachnide" en version améliorée.
- "Infestation" et "Plaie de parasites" : les vers putrides tuent maintenant même les créatures qui sont immunisées aux effets de mort magique. (avoir le cœur ou le cerveau foré, c'est autre chose)
- "Infestation" devient un sort de niveau 3. Ceci afin de le rendre plus intéressant.
- "Convocation de vers charognards" devient un sort de niveau 4 et est réévalué à la baisse par la régularisation du TACO des vers charognards (qui passent de 12 à 17, valeur p&p).
- "Invocation arachnéenne" : Retour en arrière, la version non-améliorée ne peut plus invoquer l'araignée piègeuse (car elle est puissante avec sa toile et ne devrait être disponible que post-hla). Quelques créatures apparaissant avec la version améliorées sont changées ; cela inclut le rajout de la Myrlochar.
- "Horde de vermine" : Encore une révision : les créatures très éloignées (jungle et ombreterre) apparaissent plus rarement. Les vermines minérales sont ajoutées à la liste.

Modifications de créatures :

- "Agélène des jungles" : elle devient une créature de 4dvs, a moins d'attaques par round mais 1/3 de celles-ci sont une morsure empoisonnée.
- Le scarabée croquemort femelle infeste maintenant aussi les alliés (avant il était difficile de croire que ça marchait en essayant sur les invocations). Maintenant ça marche à tous les coups (sauf en cas de corps qui disparaît, vilain bug que je n'arrive pas à corriger)
- "Scarabée de cristal" : il a maintenant 2 dvs de moins et résiste moins aux attaques contondantes, mais gagne l'immunité contre les armes normales.
- Néphile faucheuse : elle change de couleur et d'immunités : acide et maladies. Elle ne fait plus de dégâts de froid, mais gagne 1/2 attaque supplémentaire.
- "Asticot du chaos" : il adopte l'animation du lim-lim (voir commentaire pour le ver blanc/fouisseur) et sa capacité agit comme elle aurait du dès le début : par n'importe quel

contact, provoqué ou subit. Il n'est plus cheaté avec des résistances et immunités diverses. (restes d'ancienne version testée). Il est maintenant immunisé à la capacité de ses congénères et à la confusion.

Correction de sort :

- "Invocation arachnéenne" en version non-améliorée appelait une référence qui avait été changé en version 0.9.5a et n'appelait donc pas toujours le nombre de dvs prévus. Je l'avais modifié en même temps que la référence à l'époque mais oublié de sauvegarder ensuite. Cette fois si c'est corrigé ET sauvegardé.

En version améliorée, les créatures rares et très rares apparaissaient trop fréquemment. C'est corrigé.

Corrections de créatures :

- L'araignée colossale est maintenant immunisé aux chuchotements de ses congénères.
- L'araignée de pierre ne déclenche plus l'animation de pétrification indépendamment de l'effet.

Corrections :

- Correction (enfin:)) du "bug" qui faisait apparaître juste après le passage de niveau et pendant une seconde les 3 sorts d'essaims en doublon.

Marcheur des ombres :

Ajout :

- Il peut désormais lancer le sort "Orbe chromatique". Selon les règles p&p, c'est un sort des écoles combinées d'altération/illusion.
- Il a maintenant une table de hla personnalisée, avec 6 nouvelles hlas.

Modification :

- Sa table de taco est revue pour moins jouer avec les variables. Les joueurs qui joueront le kit normalement n'y verront pas de différence, mais les tricheurs qui joueront le kit jumelé ou multiclassé devraient apprécier.
- Ses bonus aux jets de sauvegarde deviennent juste "+1", pour la même raison que le taco.
- Une petite modification de "Forme d'ombre" fait que si le marcheur des ombres est repéré, la créature qui l'a remarqué a le temps d'incanter un sort ou de lancer une attaque avant de le re-perdre de vue.
- Le contact de l'ombre ajoute maintenant +2 au taco, comme la plupart de sorts de toucher de mage ou de blessure de prêtre, et les dégâts qu'il inflige ne sont plus de froid mais tranchants, comme le sont les dégâts faits par les ombres communes.

Correction :

- Le taco "aligné sur celui du mage" se voit maintenant dans le taco de base, plus dans le taco ajusté.
- Il y avait un plantage s'il essayait de lancer "Mains ardentes" au niveau 11 (erreur de typo). c'est corrigé.

Sorcelier :

Ajout :

- L'installation du kit ajoute désormais un nouvel objet qui s'accorde bien avec le kit dans un contenant que normalement vous ne manquerez pas de fouiller. Valable pour BGT, BGEE et BG2.

Modifications :

- L'inconvénient "Capacité de lancer des sorts limitée à 5 sorts par niveau de sort" étant directement altéré par l'installation conjointe de certains composant de BG2 Tweak, il change et devient "Capacité de lancer des sorts réduite d'un sort par niveau de sorts."

Corrections :

- L'attaque supplémentaire était gagnée au niveau 15 à la place de 13. c'est corrigé.

Seigneur de guerre :

Ajouts :

- 15 sorts : "Maîtrise alternative", "Intuition", "Tornade de fer", "Hurlement infernal", "Arme chargée", "Pulvérisation", "Décharge statique", "Armure de vent", "Magie durable", "Couverture éthérée", "Dévastation", "Bouclier élémentaire majeur", "Arme tueuse", "Libérer la bête", "Transfomigration".
- 1 hla : "Miracle".

Amélioration :

- Beaucoup de travail effectué sur les animations, les sons, les effets de lumières, etc. Encore un pas de fait vers le kit fini.
- Évolution du côté incantateur du kit :
 - *Il découvre les sorts de manière plus aléatoire : auparavant chaque passage de niveau donnait des sorts aléatoires entre 4 ou 5 (la moitié ou le tiers des sorts disponibles du niveau), maintenant chaque passage de niveau donne un sort parmi tous ceux disponibles pour le niveau (donc entre 8 et 13, voir le lisez_moi).*
 - *La découverte se fait de manière plus régulière et s'améliore avec l'expérience. Voir dans le lisez_moi.*
 - *Le niveau maximum auquel tous les sorts de niveaux 1 à 9 sont découverts passe de 24 à 21.*
 - *Les capacités de mémorisation ne sont plus améliorées au niveau 18 avec les hlas "facilité de mémorisation des sorts". A la place elle sont réécrites et régulées, mix entre le mage et le sorcier (voir le lisez_moi).*
- Révision complète du panel de sorts. Équilibrage des sorts (encore), évolution progressive, révision des limites, etc... Le but est qu'à chaque niveau il n'y ait pas un sort qui prime sur tous les autres (comme c'est le cas dans le jeu de base).

Modifications :

- La pénalité d'xp repasse à 15% (le niveau minimum pour avoir tous les sorts passant de 24 à 21, la pénalité peut redevenir "équilibrée" sans empêcher d'avoir les meilleurs sorts avant la fin de TOB.)
- Les "2 points de vie" gagnés chaque niveau pendant les 10 premiers niveaux deviennent "1D3 points de vie" pour respecter l'aléa tel qu'il est dans les règles.

Suppression :

- Sort "Stop" : pas dans l'esprit du kit, et icône minable. (vous ne l'avez jamais vu, il était oublié lors de l'installation dans la version précédente)
- Sort "Bouclier fantomatique" : pas très utile, remplacé par "Bouclier de force".
- Sort "Cercle de lames" : il n'était pas dans l'esprit du kit.
- Sorts "Aura de feu", "Armure de givre" et "Bouclier d'électricité", refondus dans "Bouclier élémentaire majeur".
- Sort "Comète": limité en extérieur, il était peu utile. Son effet et son projectile sont fusionnés dans le sort "Courroux des cieux".
- Hlas "Facilité de mémorisation des sorts" x3 : je les avais créés à l'origine car je voulais vraiment que le SDG soit un sorcier, et que comme lui il puisse lancer 7 sorts par niveau de sorts. Mais après réflexion, c'est un mage déjà trop puissant sans lui donner cet avantage en plus.

Modifications de sorts :

- "Poings armés" devient "Poing de fer" et change en profondeur.
- "Grand pas" voit sa durée et son efficacité doublés.
- "Répulsion" devient "Bouclier de force", sort de niveau 1. Il n'arrête plus les dégâts élémentaires (et ne fait plus doublon avec barrière élémentaire).
- "Frappe assurée" devient un sort de niveau 4 et change d'icône et de nom : il devient "Stabilisation".
- "Coup de chance" ajoute maintenant pendant les 2 premiers rounds une meilleure chance de coup critique.
- "Marche dans l'ombre" devient "Caméléon", sort de niveau 3, et ne donne plus l'immunité aux armes normales. Il est aussi corrigé pour ne faire tourner le script que quand il est actif (auparavant, le script tournait tout le temps)
- "Orbe de givre" inflige maintenant des dégâts sous forme de 1 point de dégât tranchant et 1D4 dégâts de froid à la place de 1D4+1 de froid.
- "Barrière élémentaire mineure" change et devient "Résistance aux éléments", sort de niveau 3.
- "Bouclier de feu" évolue et devient "bouclier élémentaire", sort de niveau 4.
- "Boum !" devient "pulvérisation" et peut maintenant être lancé à distance.
- "Régénération" évolue maintenant en fonction du niveau du lanceur.
- "Contrôle mental" et "Contrôle de masse" évoluent.
- "Barrière élémentaire" voit sa limite passer de 80% à 100%.
- "Résurgence guerrière" offre des bonus légèrement améliorés.
- "Tempête de givre" devient un sort hla : "Tempête cryogénique". Carrément plus.... mortelle.^^
- "Puissance draconique" change en profondeur et devient un sort de niveau 5 doublement aléatoire.
- "Désordre de masse" n'évolue plus au niveau 25 mais au niveau 22.
- "Corps de fer" devient "Corps de pierre" et voit ses immunités aux armes changées en réduction des dégâts. Il est aussi affaibli par de nouveaux inconvénients et n'immunise plus

- contre les nuages qui ne font "que" des dégâts (nuage incendiaire et nuage mortel, pas exemple)
- "Courroux de la terre" propose toujours un jet de sauvegarde pour éviter la compression, mais celle-ci fait désormais inévitablement des dégâts. Il change aussi de niveau : 7, et est corrigé : l'animation n'est plus absente.
- "Courroux des cieux" fusionne avec "Comète" (c'était sensiblement les mêmes sorts).
- "Vaporisation" et "Annihilation" étant des sorts à cible unique, il deviennent plus efficaces pour rester intéressants face aux sorts de zone.
- Hla "Globe de protection contre-magie". Elle devient "Bouclier contre-magie", gagne une nouvelle icône, une nouvelle animation, et étant trop puissante, voit sa durée réduite à 1 tour et n'arrête plus les sorts lancés par le sdg lui même.
- Hla "Nova d'énergie" : Elle n'autorise plus de jet de sauvegarde pour minimiser les dégâts, mais se laisse arrêter par la résistance à la magie. D'autres modifications mineures, voir le descriptif.
- Une dizaine de sorts changent de niveau. De manière générale, les sorts peu intéressants passent à un niveau inférieur, et inversement pour les sorts trop puissants.

Corrections de sort :

- "Champ de dissipation" avait le nom et le texte du sort "Affliction". C'est corrigé.
- "Désordre" et "Désordre deux masse" affichaient deux fois l'information "inconscient". C'est corrigé.
- "Rage" : Il peut maintenant être correctement lancé à partir du niveau 16, et il rend accessible les boutons de lancement de sort comme il devrait : dès la fin du sort.
- "Frappe fantomatique" : légère correction dans la version "avancée" qui faisait moins de dégâts que ce qu'elle devait.
- "Grêle" et "Pluie acide" ont maintenant une animation qui couvre 10 mètres de large, autant que la zone d'effet.
- "Exécution" demandait un jet de sauvegarde contre les sorts et n'imposait pas de malus. C'est corrigé, c'est désormais jet contre la mort avec malus de -2.
- "Choc élémentaire" faisait trop de dégâts (12D6 au lieu de 10D6, idem pour les d4+1). C'est corrigé. Il ne faisait rien s'il était lancé en limite de vision, c'est corrigé aussi. Il subit au passage la même modification que le sort "Orbe de givre".
- Hla "Mort-Magie" : La zone de magie morte générée est corrigée pour faire vraiment 12 mètres de rayon, comme dans la description du sort et l'aire de dissipation originale.
- Hla "Frappe majeure du chaos" : les épées étaient traitées indépendamment, la victime pouvait donc résister à certaines et subir les autres. Ce n'était pas logique et c'est corrigé. Maintenant le RM de la cible la protège contre le sort complet si elle marche. Correction aussi des 2D8 dégâts magiques manquants.

Chantelame :

Modification :

- Le profil prend désormais le nom de Chantelameur, en adéquation avec les livres "Le manuel complet des elfes" et "Les elfes de l'éternelle rencontre" en vf.

Derat's Unused Kits Pack 0.9.8 "Ready For Translations" : (25/06/2014) (v10)

Cette version ne devait être qu'une mise à jour mineure pour rajouter les hlas chronophages du Seigneur de guerre; mais la découverte de nouveaux bugs, dus principalement à une mise en ligne trop précipitée, m'ont fait reprendre les travaux sur l'ensemble du module.

Ceci est la version finale du dukp. Elle ne porte pas le chiffre 1.0 car ce chiffre aurait dû être celui du pack prévu de longue date, incluant le Maître de la non-vie et le Cryomancien. Mais ces kits ne verront jamais le jour, faute d'icônes pour représenter la cinquantaine de nouveaux sorts/hlas qu'ils incluent. Le dukp reste donc inachevé.

Général :

Améliorations :

- Le DUKP est désormais compatible avec BG2EE.
- les fichiers .tra sont maintenant divisés en multiples fichiers plus petits, ceci afin de faciliter la tâche d'éventuels traducteurs.

Suppression :

- 4 kits :
 - *Trompe la mort : l'initiateur du mouvement : je me suis rendu compte qu'il était erroné et inutilisable tel que je l'avais imaginé. En effet, le moteur du jeu, hors état de "hâte améliorée", limite le nombre d'attaques par round à 5 maximum. Donc si le trompe la mort se bat à deux armes et en a la grande maîtrise, il a déjà 4,5 attaques par rounds. Toutes les furies quelles que soient leur niveau ne lui rajoutent donc qu'une demi attaque, y compris les furies hlas de niveau 4 et 5. Ce kit n'a pas lieu d'être.*
 - *Chantelameur : tout comme le Trompe la mort, il souffre d'un manque criant de popularité. Personne n'en a jamais parlé (hormis en le confondant avec le chantelame de*

Misdrha'al Hymmet), et je comprend parfaitement pourquoi : moi même je n'ai jamais eu envie de le jouer; ses inconvénient de -2 au temps d'incantation et de deuxième arme interdite m'ont toujours rebuté : un guerrier/mage classique reste un meilleur choix.

- Amélioration du Belluaire : idem, sa popularité frise le zéro : personne n'en a jamais parlé. Comme en plus ce n'est pas un "vrai" kit original et qu'il permet de tricher honteusement (en le jumelant en cleric au niveau 12), il n'est plus à sa place dans le DUKP épuré.
- Chantelame v3 : le dernier, mais non le moindre : ce kit en mode indépendant est plus téléchargé que le DUKP complet. Après avoir corrigé les sorts qui n'évoluaient pas, après avoir rendu au kit son armure elfique, voilà la dernière demande non avouée des fans à laquelle je répond : je redonne à ce kit son statut de stand alone. (Puisse Misdrha'al Hymmet me pardonner de l'avoir squatté aussi longtemps).

Corrections :

- Il n'y a plus de faux message d'erreur affiché concernant le script "pxprofil" lors de l'installation de certains kits.

Prêcheur des flammes :

Modification de sort :

- "Boulet de lave" devient "Bombe magmatique" et est réécrit pour être plus classique. Il est maintenant pris en compte par les deux voies possibles en hla.

Correction de sort :

- Le sort "Combustion explosive" n'a plus la même icône que le sort "Détonation".
- L'explosion corporelle produite par le sort "Surcharge calorique" n'est maintenant plus cachée par le cadavre de la victime si celle-ci est imposante.

Correction de créatures :

- Plasme de feu : sa griffure est désormais considérée comme une arme magique (+2, +3 pour le géant) et il ne peut plus se régénérer avec son propre nuage incendiaire mineur.

Correction :

- Les méphites magmatiques ne font plus parti de la liste de créatures pouvant être appelées avec le sort "Appel de serviteur des flammes" amélioré : ces méphits n'occupent pas le plan du feu (liste P&P du bestiaire monstrueux)
- La transformation en "Incarnation du feu" et la métamorphose en élémentaire de feu d'enfer ne peuvent désormais plus être dissipées si TobEx est installé.

Maitre de l'essaim :

Ajouts :

- 1 animation : Remorhaz.
- 2 créatures : Matriarche ettercap, Remorhaz.
- 1 sort : "Passe-toile".

Amélioration :

- Le kit intègre des composants supplémentaires qui sont disponibles dans un téléchargement annexe.

Modification :

- Installer le kit redonne maintenant aux araignées de BGEE et BG2EE leurs couleurs "originales" telles qu'elles les avaient dans BG.
- L'araignée colossale peut désormais être convoquée avant d'obtenir les hlas, ceci pour justifier la nouvelle possibilité de métamorphose accordée au kit.

Suppressions :

- 1 créature : Dynaste rhinocéros (la modification de la gestion Rhinocéros/Colossale ne permet plus de le justifier).

Modification de sorts :

- Sort "Convocation d'araignées" en version amélioré : La veuve rouge prend la place de l'araignée colossale comme 5ème choix.
- Sort "Appel du mastodonte". Il devient "Appel de mastodonte" et propose désormais le choix entre 3 créatures.
- Hla " Maîtrise de l'appel des vermines – Araignées et Scarabées" Il changent pour s'accorder avec le changement de place du scarabée rhinocéros et de l'araignée colossale
- Hla " Maîtrise de l'appel des vermines – Exceptionnelles" : il permet maintenant de convoquer une Matriarche ettercap à la place de la nymphe avec le sort "Appel de créature des bois".

Modifications de créatures :

- L'Araignée réincarnée ne peut plus être renvoyée par le sort "Sort de mort". (spéciale dédicace à jack- OF-Blade)

Correction de sorts :

- Correction de la capacité "métamorphose" : la métamorphose en araignée colossale ne fait plus planter le jeu (un fichier oublié dans l'archive).
- Correction du texte du sort "convocation arachnéenne", c'est un sort de niveau 5, pas 6.
- Correction de l'école du sort "vermine géante", selon le texte c'est un sort d'altération. Ce n'est également plus un sort reconnu comme "offensif" par les créatures environnantes.

Correction de créatures :

- La Kra'linn grise est maintenant immunisée à la toile neurotoxique des ses congénères et ne génère plus son aura de peur quand elle est morte.

Sorcelier :

Ajouts :

- 5 sorts à apprendre pour les lancer en versions améliorés.
- Une robe spéciale qui peut être achetée dans le stock de Ribald après la sortie de l'ombreterre.

Amélioration :

- Il gagne maintenant les attaques supplémentaires accordées par la maîtrise de son arme.
- Les styles de combat ne sont maintenant plus automatiquement gagnés (car en les comptant le kit gagnait des points de compétence plus vite qu'un guerrier) mais peuvent être choisis lors des montée de niveau.
- Ajout d'une instruction pour convertir les points de compétence gaspillés (par exemple : fronde et fléchette) en compétence de style de combat.
- Il ne faut plus choisir son style de combat lors de l'obtention du kit, mais simplement son arme de prédilection (dague ou bâton). La dague permettant de progresser librement dans les deux styles de combat qui lui étaient auparavant associés.

Modification :

- Les 1D3 pvs gagnés lors des 10 premiers niveaux deviennent 1D2, ceci parce que de multiples comparatifs lui donnaient toujours plus de pvs qu'un guerrier/mage.
- Les niveaux auquel il obtient des points de compétence deviennent réguliers, et commencent dès le niveau 1.
- La Grande robe d'Ogi-Luc ne se trouve plus dans un coffre chez un adversaire à tuer mais dans le stock d'un marchand très connu pour BG1/BGEE. Elle change de place pour BG2/BG2EE.

Correction :

- Il n'avait pas accès aux hlas (erreur de typo). C'est corrigé.

Adepte de l'impact assuré :

Modification :

- Le kit change de nom pour adopter un nom plus facile à retenir : Savant artilleur.
- Le background est légèrement réécrit.
- Ajout de deux nouveaux avantages : au niveau 10 il développe un nouveau sort et au niveau 18 il renvoi tous les projectiles magiques dont il est la cible.

Ajout :

- 1 sort : "Projectile d'impact".

Correction de sorts :

- Une erreur dans la routine d'installation faisait que les missiles magiques de froid et d'électricité n'avaient que 2% de chance de faire des dégâts.....de feu. C'est corrigé.
- Les missiles majeurs d'acide ne sont plus silencieux à l'impact.

Seigneur de guerre :

Ajouts :

- Un sort : "Projection multi-élémentaire".
- Une table complète de hlas, incluant 8 nouvelles capacités et proposant 2 possibilités de continuation bien distinctes.

Modification :

- Il a désormais le nom de "Guerrier exalté" dans le menu de sélection de la classe, et n'est plus indiqué comme "invalid" sous BGEE.
- Sa table de Taco commence désormais à 18 au lieu de 20, ceci pour justifier les niveaux de guerriers qu'il a passé avant de se jumeler.
- Ses points de vie supplémentaires ne sont plus aléatoires pendant les 10 premiers niveaux (parce que cela outrepassait la règle des 10 niveaux suivant à quel niveau il était jumelé).

- Sa table de mémorisation des sorts n'est plus originale et suit maintenant celle des mages spécialisés, avec cependant le maximum de 5 sorts par niveau de sort. (Ceci pour ne plus avoir de résultat étrange quand le composant "Altérer la table de progression des sorts du mage" de BG2 Tweaks est installé).

Modification de sorts :

- "Corps de pierre" voir sa durée réduite.
- "Miracle" : réécriture de la liste des objets trouvables : +7 objets de puissance, -3 objets peu intéressants.

Correction de sorts :

- "Caméléon" : correction d'un bug qui permettait l'avantage de l'invisibilité après immobilité permanent après une dissipation réussi ou un repos.
- "Bouclier élémentaire majeur", bouclier électrique : le contrecoup étourdi maintenant la victime au lieu de la paralyser, et le malus au jet n'est plus sujet à une deuxième sauvegarde, il devient automatique en cas de choc, comme indiqué dans le texte.
- "Tornade de fer" était beaucoup plus avantageux que sa description et il n'avait pas d'animation (oubli de copie après modification de la version de test). C'est corrigé, il correspond maintenant à sa description (qui change aussi légèrement).
- "Copie solide" : une erreur dans la routine d'installation faisait afficher 2 fois l'animation à la place de la protection contre le cumul du sort. C'est corrigé.
- La transformation en démon par le sort "Libérer la bête" ne peut maintenant plus être dissipé si TobEx est installé.

Correction d'objets :

- Alamion" a désormais un effet de "transformation en glace" semblable à la pétrification : immobilité et mort en un coup. Pour compenser cela, la probabilité de l'effet passe à 5% de chance.
- Anneau zéro : le "Canon de Méchanus" n'est désormais plus silencieux.
- Anneau de Thex, Égide des tourment, Coeur de "charname" et Marque du Savant : correction de l'effet "+x points de vie" pour qu'il ne permette pas de guérir en rééquipant l'objet à répétition.

Correction :

- Une erreur de typo dans le tp2 le faisait devenir simple guerrier lors de la création de personnage sous BG(2)EE. C'est corrigé.
- Correction des noms et descriptions de classe qui étaient erronées sous BG(2)EE.

Derat's Unused Kits Pack v11 : (10/12/2014)

Je pensais que le DUKP était un projet fini, mais voilà qu'une heureuse nouvelle a relancé le travail dans l'atelier : Nightfarer m'a proposé une traduction anglaise; à moi le monde ! (édit : finalement, la traduction n'était toujours pas arrivée quand il était tant de mettre en ligne cette version pour IWDEE)

Et c'est tant mieux après tout, car j'ai trouvé de nombreuses références de textes qui ne correspondaient à plus rien de "normal" lors d'installations sur BGEE et IWDEE, le DUKP méritait donc une bonne mise à jour pour cette correction indispensable.

Général :

Améliorations :

- Conversion du numéro de série x.xx en nombre entier plus facile à comprendre. Mise à jour de ce fichier en fonction de ce changement.
- Ajout de la compatibilité avec IWDEE.
- Ajout d'un téléchargement alternatif, version du DUKP "light" sans le Maître de l'essaim et le chasseur de vermine.

Modification :

- Retour du kit de Chantelameur. Ceci parce que l'inconvénient "-2 au temps d'incantation" n'est pas si pénible quand on utilise l'astuce que j'ai moi même indiqué dans le lisez_moi, et parce que pour l'avoir utilisé sur les black-pits 2, son bonus à la CA cumulé à l'utilisation de la technique de combat "arme à une main" et la cuirasse d'Aeger en font finalement un très bon élément.
- Modification du choix de langage lors de l'installation : le français n'est maintenant plus "automatique", ceci afin de ne pas multiplier les fichiers en utf8 inutiles (l'anglais n'en a pas besoin).

Correction :

- Correction des réassignation de texte pour BGEE qui affectaient aussi BG2EE alors qu'elles n'auraient pas du.
- Mise à jour de toutes les assignations de texte pour les installation sur BGEE et IWDEE pour ne plus présenter de textes bizarres lors du lancement de certains sorts. (Énorme

boulot !)

Chasseur de vermine :

Ajout :

- Une créature dans le panel de l'Appel de vermine : la Thermyte tunnelière géante. (Avec une nouvelle animation : Sand maggot de DII.)

Prêcheur des flammes :

Modification :

- Choisir la voix du pyromane empêche maintenant l'accès aux sort "protection contre le mal" et "protection contre le mal sur 3 mètres". (Ce n'était pas rp de pouvoir lancer ces sorts avec un tel lien)

Maître de l'essaim :

Ajouts :

- 2 animations : Sand maggot de DII et Sand maggot young de DII.
- 3 créatures : Drone ouvrier, Thermite traceur et Thermite soldat.
- Un sort de niveau quête : Convocation de Thermites.

Amélioration :

- De nouveaux composants sont dorénavant installés uniquement si le méga-mod Check The Bodies n'est pas installé. Ceci pour ne pas rentrer en conflit avec celui-ci. Ces composants sont :
 - *2 animations : Scarab démon de DII et Araignée mécanique d'Arcanum.*
 - *2 créatures : Sorcier kritt et Arygnée de crystal.*
 - *2 sorts améliorés : "Appel de créature des bois" et "Vermine extraplanaire".*

Modification :

- La Crécelle du chaos devient un composant spécial installé uniquement si CTB ne l'est pas.
- Il n'y a plus de "téléchargement annexe" disponible. Tous les composants qu'il contenait sont désormais inclus d'office dans le kit, la plupart dépendants de l'installation ou non de CTB.

Modification de créatures :

- "Crécelle du chaos" : La "déstructuration moléculaire" due à son contact et simplifiée : - 2 en force et dextérité et -1 en mouvement chaque round jusqu'à ce que mort s'en suive.

Correction d'objets :

- "Araignée de phase" : un fichier manquant dans l'archive lui empêchait de créer ses 2 copies illusoires. C'est corrigé.

Marcheur des ombres :

Correction :

- Il n'a plus 25 points à distribuer lors de la montée des niveaux dans les versions enhanced.

Sorcelier :

Améliorations :

- Les sort de "Force" et "Bouclier de feu" qu'il apprend sont désormais remplacés (comme l'étaient déjà "Frappe précise" et "Armure"), ceci afin que leur amélioration fonctionne avec les séquenceurs et contingences (ça ne fonctionnait pas auparavant).
- Le kit est désormais sectionnable directement à la création dans les édition enhanced. Ses points de vie sont gérés différemment dans ses éditions (alignés sur ceux du voleur).
- La Robe de combat de Sarat-tapaï peut maintenant être achetée dans le magasin de Hobart le gnome (donjon du maître des leurres) dans IWDEE.

Correction :

- La Robe de combat de Sarat-tapaï peut maintenant être achetée dans le magasin de Ribald après l'ombreterre dans une installation sur BGT. (C'était oublié avant)

Savant artilleur :

Amélioration :

- Le kit remplace maintenant la spécialisation de mage "invocateur" et peut donc être sélectionné dès la création du personnage.

Correction :

- Correction des icônes du sort "projectiles d'impact" qui ne s'affichaient pas.

Seigneur de guerre :

Ajout :

- Un sort de niveau 10 : "Hybridation". (il était important de proposer au moins 9 sorts de niveau 10 pour pouvoir profiter des emplacements de sort de niveau 9 en bonus)

Améliorations :

- Ajouts de quelques sons et animations manquantes. Il en reste encore une trentaine à trouver :-)
- Intégration du kit dans le "script multiprofileur du DUKP" comme solution de secours pour le cas où le jumelage ne donnerait pas le kit.

Amélioration de sorts :

- Les sorts lancés en version "sur groupe" affectent maintenant plus rapidement les autres membres.
- Les sorts "Mental d'acier", "Liberté de mouvement" et "Vigueur surhumaine" ont maintenant un effet de guérison des effets maléfiques pour être plus utiles quand ils sont utilisés sur cible.

Modification de sorts :

- "Magie durable" protège maintenant contre les sorts de type "brèche" et "perte-magie".
- "Miracle" : le contrecoup de chance négative voit sa durée réduite de moitié.
- "Annihilation" a maintenant un "investissement nécessaire" nettement réduit, ceci afin de le rendre plus attractif.

Correction de sorts :

- Révision complète du système de sorts "sur cible" et "sur groupe", corrections :
 - *des sorts qui affectaient le lanceur au lieu d'affecter la cible.*
 - *des sorts qui pouvaient se cumuler alors qu'ils n'auraient pas dû.*
 - *des sorts qui n'affectaient pas le groupe quand ils auraient dû.*
 - *des sorts qui avaient une mauvaise assignation de texte.*
- "Caméléon" : un fichier mal sauvegardé dans l'archive faisait que le jeu plantait quand on essayait de lancer le sort. C'est corrigé.
- "Désordre" niveau 12 et "Désordre de masse" niveau 22 avaient l'animation de l'appel de la foudre (reste de test de programmation). C'est corrigé.
- "Décharge statique" : modification mineure pour que l'éclair s'affiche même si la cible meurt directement.
- "Prévoyance" : correction des icônes de choix qui restaient fixées sur 2x8.
- "Arme fantomatique" et "Arme entropique" : correction des armes pour qu'elle ne soit plus détachables de la main du lanceur, et donc récupérables en cas de mort de celui-ci.
- "Arme du vide" : corrections des armes pour que la désintégration fonctionne correctement.
- "Miracle" : ajouts de sons manquants, corrections d'un double message, correction de textes erronés.

Corrections d'objets :

- Correction de la ceinture étincelante qui pouvait être utilisée par n'importe qui.

Corrections :

- Correction du fichier de présentation en pdf qui était bugué par l'utilisation d'une police non adaptée.
- Correction des icônes de sorts qui ne voulaient plus s'ouvrir dans Bam Workshop 2.
- Changement d'un tout petit détail dans le sort qui donne le kit après jumelage. Avec cette modification, mon jumelage "qui ne donnait pas le kit" sur ma méga-installation à marché sur ma nouvelle partie. En espérant que ça diminue le nombre de retours de bug indiquant "ça ne marche pas".
- Suppression de l'alerte d'incompatibilité avec "tous les fichiers" de "General biffing". Finalement ça marche, c'est autre chose (mais quoi ?) qui fait buguer la sélection de sorts.
- Le guerrier exalté n'est plus sus-nommé "potion étrange" dans les fiches de personnage des versions enhanced.
- Une erreur de typo dans le TP2 faisait que le kit pouvait lire les parchemins depuis l'intégration des nouveaux hlas. C'est corrigé.

Derat's Unused Kits Pack v12 : (30/09/2015)

Encore une. Pourquoi, alors que j'ai déclaré le DUKP comme étant fini ? Simplement parce que je m'en amuse encore un peu, que je trouve encore des bugs, et que je trouve parfois des ressources pour finir les "quelques bidules notés" restés inachevés.

Il n'y a pas grand chose de fait, mais cette version se justifie pour sa compatibilité ajoutée à l'os Mac os-x, qui existait depuis la version 10 mais n'avait jamais été confirmée. C'est enfin fait.

Général :

Amélioration :

- Ajout d'une archive permettant de lancer le DUKP sur Mac OS-X.
- Reformatage des pdfs. Il sont maintenant adaptés à un grand écran.
- Retour lors de l'installation de la reconnaissance automatique du langage nécessaire, disparue lors de l'annonce erronée de la traduction anglaise. (En fait Nightfarer (traducteur) et Gertwenger (relecteur) n'ont traduit que le DUKP 0.9.5a incrusté dans le BWP)
- Objets spéciaux installés avec les kits : ils ne sont maintenant trouvables QUE si le groupe inclut un personnage avec le kit correspondant.

Prêcheur des flammes :

Ajouts :

- Un sort : "Sang brûlant".

Amélioration :

- Les sorts "Explosion", "Rage du prêcheur" et "Explosion élémentaire" ont désormais une icône unique permettant de les différencier.

Modifications de sort :

- "Bombe magmatique": son texte est légèrement changé et ça devient un sort d'altération.

Correction de sort :

- "Bombe magmatique": ajout du projectile de niveau 18 dont la référence était absente dans le sort.

Correction :

- Retour du sort "Lame enflammé" qui était oublié dans le tp2 depuis... la version 0.8.5.

Maître de l'essaim :

Modification de créatures :

- Arygnée de crystal : elle change de capacités et n'est plus une créature extra-planaire mais une créature élémentale.

Correction de créature :

- La Kra'linn grise diffuse maintenant correctement son aura de peur (un bout de script oublié).
- Tous les scarabées basés sur l'animation du petit scarabée noir (bombardier) retrouvent leur panel de son qui s'était perdu en route.

Correction :

- Suppression du répertoire "DII Arach" qui occupait 2,5 mos pour rien, aucune créature ne l'utilisant.
- Correction de composants supplémentaires qui s'installaient quand même quand CTB était installé (erreur dans le tp2). Merci LeonardonWatson.

Marcheur des ombres :

Modification :

- Suppression de l'inconvénient "seulement les armes légères à une main" : ajouté au taco ridicule, cela faisait vraiment trop, et m'a toujours découragé d'utiliser ce kit. Maintenant, il peut utiliser les arcs, arbalète et épées, ça le rend plus intéressant.

Sorcelier :

Modification :

- La Robe de combat de Sarat-tapaï, trop puissante, requiert maintenant des caractéristiques de 17 minimum pour pouvoir être portée.

Correction d'objet :

- La Grande robe d'Ogi-Luc donne maintenant 18/99 en force comme elle devrait (et plus 18/00, même si ça ne fait pas grande différence^^).

Seigneur de guerre :

Améliorations :

- Ajouts de quelques animations et sons précédemment manquants. Encore quelques uns et le kit sera vraiment fini.
- Corrections de multiples erreurs dans le texte par Freddy_Gwendo (merci beaucoup).

Modification de sorts :

- Quelques sorts changent d'icône : "Courroux des cieux", "Chaîne d'éclair".
- "Frappe majeure du chaos" : le texte est légèrement réécrit et tous les dégâts tranchants deviennent des dégâts perçants.
- "Miracle" : la durée de la chance négative post-lancement est encore réduite : 24h. Ceci afin de ne pas le rendre trop compliqué à gérer.

Correction de sort :

- "Arme élémentaire" : correction des version acide, électrique et froid qui faisait +1D12 dégâts au lieu de +1D6 (niveau 7 à 10).
- "Projection multi élémentaire" : correction du projectile qui était trop court (auparavant basé sur "Vapeur colorée").
- "Désordre de masse" en version boostée par "recherche intérieure - Manipulations simplifiées" : la cible était une créature au lieu d'être une zone, et l'animation de zone était jouée deux fois. C'est corrigé.

Corrections d'objets :

- Correction de la capacité de l'amulette du nécromancien qui était susnommée "peau de pierre" au lieu de "piège à sorts".
- Correction de la capacité "Soins des blessures moyennes" du Casque béni de Lathandre qui affichait un texte différent sous BGEE.

Chantelameur :

Ajout :

- Installer le kit ajoute maintenant une armure elfique spéciale à trouver dans BGEE ou BGT (partie BG1) si le groupe inclut un Chantelameur.

Amélioration :

- Simplification majeure du moyen d'obtenir le kit : créez simplement un guerrier elfe.
- Réécriture du texte : il va maintenant à l'essentiel.

Modification :

- Ajout de l'avantage "+1 à l'initiative tous les 4 niveaux". (Pour remplacer son bonus P&P sur toutes les techniques de combat.)

Derat's Unused Kits Pack v13 : "Rien n'est jamais acquis"

Le DUKP devait être fini depuis longtemps. D'ailleurs la V12 n'était sorti que pour répondre à la demande d'une mise au format Mac os-x. Mais le travail sur le Pyromagus m'a motivé pour corriger des choses restées bancales sur le "Prêcheur des flammes" et l'installation sur IWDEE m'a fait comprendre les erreurs de redondance sur le "Savant artilleur". J'ai donc repris le boulot pour ces deux là. Et puis.... de fil en aiguille, retoucher mon "bébé" en profondeur m'a donné envie de m'y remettre; voilà pourquoi le dukp profite cette fois de ce qui lui faisait défaut depuis un bon bout de temps : l'ajout de kits.

Général :

Ajout :

- 1 kit : Explorateur théurgique.

Amélioration :

- Intégration de la routine d'installation incluant Iconv et l'instruction HANDLE_CHARSETS sur le conseil d'Isaya, afin de faciliter définitivement les éventuelles traductions.

Correction :

- Correction du bug qui faisait que le script de personnage pour le sorcier faisait planter les éditions EE si on essayer d'appliquer un script de personnage (un comble puisque ce

- script est inutile pour le sorcier dans les éditions EE !!)
- Retour du pdf descriptif du prêcheur des flammes, absent de l'archive du DUKP v12.

Prêcheur des flammes :

Amélioration :

- Amélioration de la compatibilité avec IWDEE sur lequel les sorts sont parfois différents de ceux de BG2(EE) :
 - *"Apaisement" et "Action libre" : durée modifiée sous IWDEE, patchage et texte adaptés en conséquence.*
 - *"Colonne de feu" : version de IWDEE calée à 6D8, ce qui ne correspond pas à l'esprit du prêcheur : le prêcheur dans IWDEE retrouve la version 20D8 max qui est celle de BG2.*
 - *"Flammes" (sort de druide de IWDEE) : ajouté au panel des sorts du prêcheur sous IWDEE, mais au niveau 2 (avec sa gestion par les hlas).*

Amélioration de sorts :

- "Quasit pyrokamikazes" : le sort propose maintenant d'invoquer des quasit kamikazes ou des méphites explosifs, au choix.
- Modification des animations de certains sorts afin de rendre le kit toujours meilleur :
 - *"Pluie de feu" gagne une nouvelle icône entièrement faite maison.*
 - *"Boule de feu élémentaire" et "Boule de feu infernal" gagnent une nouvelle animation qui correspond mieux à une bouffée de feu venant d'un autre plan. Pour l'occasion, leur zone d'effet passe de 10 mètres à 9 mètres.*
 - *"Aura de chaleur" gagne une nouvelle animation qui correspond mieux à une aura.*
 - *La Hla "Rage du prêcheur" gagne l'animation de la boule de feu élémentaire, qui correspond mieux à une explosion partie d'un point central.*

Modification de sorts :

- "Bombe magmatique" est réécrit parce-qu'il faisait doublon avec "Flèche enflammé" et "Minuscules projectiles". Pour l'occasion il devient un sort de niveau 2, pâle copie de "Flèche acide de Melf", ceci afin qu'il y ait l'équilibre dans le nombre de "nouveaux" sorts par niveaux de sort (5 par niveau des niveaux 2 à 6).
- "Mains incendiaire", avec son animation affreuse qui marchait de travers, devient "Souffle enflammé", sort de niveau 4 avec une vraie animation qui va bien.
- "Pulvérisation" devient un sort de niveau 5 et inflige un peu plus de dégâts.
- "Manteau ardent" ajoute maintenant un bonus de camouflage à la CA. Ce bonus est basé sur l'illusion et donc disparaît face à une vision véritable adverse.
- "Méphites bombes" devient "Méphites explosifs". Pour l'occasion, les dégâts des explosions passent à 6D8.
- "Orbes infernales" voit sa puissance réduite et son texte devenir plus clair. L'animation du projectile des orbes change aussi.

Correction de sort :

- "Manteau ardent" : il n'affiche plus l'icône de personnage "immunité aux armes".
- "Colonne de feu" version élementaliste : correction du texte qui n'indiquait pas l'évolution avec les niveaux.
- "Colonne de feu infernal" a maintenant une zone d'effet de 5 mètres, comme c'était écrit dans sa description depuis longtemps mais était oublié.
- "Colonne de feu infernal et "Explosion élémentaire" ont désormais une bam personnelle installée, ceci afin d'éviter le conflit avec le mod "Psionics Unleashed" qui remplace la bam d'origine et faisait buguer ces sorts.
- Correction des derniers sorts conçus sur lesquels j'avais oublié l'attribue "ne peuvent plus être bloqués par une protection contre l'école d'évocation" sur les versions améliorées par la "voie de l'élementaliste".

Maître de l'essaim :

Correction de créatures :

- Correction de l'Araignée planaire et de l'Araignée de phase qui ne s'attaquait pas à vu (oubli de la routine de patchage)
- Réduction de la portée du contrecoup du corps enflammé de l'araignée de feu, qui affectait même un hallebardier (c'est à dire trop loin pour être justifié).

Marcheur des ombres :

Correction :

- Correction du texte de description : suppression du texte qui indiquait qu'il pouvait utiliser les sorts du registre de l'ombre (parce je n'ai jamais rajoutés ces sorts vu qu'ils incluent les sorts de Monstres d'ombre et Monstres de demi-ombre, qui ne sont pas dans l'esprit du kit), et ajout d'une indication comme quoi il ne peut pas utiliser les épées longues.
- Correction dans le tp2 de l'erreur qui empêchait de compiler le script et rendait le "manteau d'ombre" inefficace.

- Correction du hla "Transport par les ombres" qui n'avait pas de texte descriptif dans la table de sélection des hlas.
- Retour des "20% à distribuer par niveau" disparu depuis la v12.
- Correction lors de la création de personnage : il ne peut plus allouer de point dans la compétence "épée longue".

Sorcelier :

Amélioration :

- Légère modification de la description et du nom du kit pour les édition EE afin de bien indiquer le changement de la table de point de vie et de rendre le choix entre les deux kits plus facile.

Savant artilleur :

Modification :

- Réécriture presque complète du kit, qui souffrait de deux gros défauts : "Projectiles majeurs" faisait doublon avec "Projectiles de force de Mordenkainen" sous IWDEE et "Projectiles d'impact" ne fonctionnait pas comme il aurait du et était impossible à corriger. Privé de ses deux sorts originaux, le kit est simplifié : il ne gère plus maintenant que "Projectile magique" (la base) et "Projectiles de force de Mordenkainen" (version IWDEE). Pour que ce sort soit présent dans BG2(EE), le kit ajoute maintenant plusieurs copie du parchemin correspondant disséminées dans le jeu. Le sort est aussi référencé pour être utilisable par un sorcier.

Correction de sorts :

- Correction des versions électricité et froid du sort Projectile magique qui faisaient des dégâts de feu au niveau 30 (erreur de typo dans la routine de patchage)
- Correction de la version acide du sort Projectile magique qui affichait l'animation acide même s'il était arrêté par la résistance à la magie.

Seigneur de guerre :

Correction de sort :

- Correction du code qui gère la hla "Amélioration arcanique : dépersonnalisation" afin qu'il n'y ait plus certains sort améliorés qui se lancent "au contact".

Chantelameur :

Correction :

- Il ne peut maintenant plus mettre de points de compétence dans "Arme et bouclier" et "Deux armes" lors de la création.
- Il n'a plus 8 points de vie supplémentaires à la création.

Derat's Unused Kits Pack v13 Bilanguage : (31/07/2016)

Aucun rajouts conséquents, juste quelques corrections ou améliorations, mais surtout une mise à jour de la traduction anglaise pour être à jour. Youpi:)

Général :

Ajout :

- Traduction anglaise par Nightfarer

Correction :

- Suppression du "Script Spécialiseur du DUKP" pour toutes les installations sauf celle du Sorcelier sous BG2/BGT, ceci afin de ne plus être incompatible avec le BWP.

Prêcheur des flammes :

Amélioration :

- Modification de la gestion des sorts à supprimer sous IWDEE : certains sont rajoutés par patching à l'installation, afin de ne pas être inclus d'office dans le sort de gestion et ne pas supprimer certains sorts venus de mega modules comme TDD ou DSotSC.

Corrections :

- Suppression du sort "Restitution mineure" du panel de sorts du prêcheur, sort qui ne devait théoriquement pas y être depuis le début, alors que faisait-il là ?

- Sous IWDEE, suppression du panel des sorts du sort "Endurance infaillible" et "Faveur d'Ilmater", et modification du sort "Exaltation" lancé par le prêcheur pour qu'il ne puisse plus guérir.
- Correction du texte de "Bombe magmatique", qui était remplacé par celui de "Flamme".

Marcheur des ombres :

Modification :

- Il change de nom pour un nom moins étrange et devient l'Arpenteur d'ombres

Correction :

- Modification de l'assignation du script du "Manteau d'ombre" pour que l'installation conjointe de Rogue Rebalancing ne l'empêche pas de fonctionner.

Sorcelier :

Correction :

- Retour des compétences fléchettes et frondes dans les possibilités de compétences, ceci afin qu'on ne soit pas bloqué lors du passage de niveau après le 17ème.
- Modification du code des unusables pour qu'il puisse utiliser comme il devrait la "Robe de combat de Sarat-tapaï".
- Correction de la Grande robe d'Ogi-Luc pour qu'elle donne bien 18/99 en force, et non plus 18/100.
- Modification de la Robe de combat de Sarat-tapaï pour qu'elle affecte correctement le taco au corp-à-corp. (l'opcode pour ça ne fonctionne pas comme il est décrit)

Savant artilleur :

Ajouts :

- Ajout de plusieurs copies du parchemin de "Projectiles de force de Mordenkainen" dans deux magasins de la partie BG1 de BGT et BGEE, plus une pour les marchands des fosses noires de BGEE et BG2EE.

Modification :

- Modification de l'avantage du niveau 15 : "3% de pénétration de la RM cumulative par missile" devient "chaque projectile à 5% de chance de percer la résistance à la magie de la cible."

Correction :

- Les dérivés élémentaires du projectile magique ne manquent plus d'icône si le kit de "Seigneur de guerre" n'est pas installé.

Seigneur de guerre :

Modification de sorts :

- "Frappe fantomatique" : légère augmentation de la puissance du sort, avec 2D8 dégâts rajoutés sur 3 des 8 effets.

Chantelameur :

Correction :

- Correction dans le tp2 : compiler le script avant d'installer le kit empêchait de trouver le Jaseran elfique.

Modification :

Explorateur théurgique :

Modification :

- Simplification du système qui donne le multiclassage, en le basant sur celui du chantelameur. Le kit n'utilise plus de script : pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple ?
- Réduction du niveau auquel sont obtenu le symbole divin et l'avantage divin, ceci afin qu'il prenne effet avant la toute fin de TOB.
- Suppression de l'avantage "Aide divine : 100% de chance d'apprentissage des sorts quelle que soit son intelligence". (Je pensais que c'était un bug incorrigible, signalé par un beta testeur, mais en fait, n'aurait-il pas tiré ce "bug" du BG2tweak pack installé ?)

Correction :

- Correction du morceau de code oublié qui faisait que le sort "souvenir merveilleux" personnalisé ne ré-mémorisait pas les sorts de mage.

- Correction de l'erreur de copie qui empêchait d'installer le kit sous BGEE.

Derat's Unused Kits Pack v14 : (13-05-17)

Général :

Ajouts :

- Un script pour corriger les katanas sous BG2EE car ils sont encore plus bugués que sur BG2 (unusables différents de TOUTES les autres armes) et étaient inutilisables par le Seigneur de guerre.

Modification :

- Suppression de la note d'incompatibilité avec refinement dans le lisez_moi. À la place, tentative de modification de toutes les tables de hlas pour que refinement 4.10 ou plus ne puisse pas y rajouter des sorts ne respectant pas l'esprit du kit (par exemple : "Invocation d'élémentaires / Princes élémentaires" pour le Maître de l'essaim alors qu'il n'est pas censé pouvoir invoquer d'élémentaires, ou "Récitation" pour le Prêcheur des flammes alors qu'il n'est plus dévoué à aucun dieu). Mais ce dernier reste quand même très intrusif.

Prêcheur des flammes :

Modification de sorts :

- "Incinération" : dégâts réduit de 3D6 à 2D8 (sort de niveau 1)
- La "Canalisation élémentaire" ne dure maintenant plus que 8 heures et ne fait plus subir d'effet néfaste si elle s'arrête naturellement.

Correction de sorts :

- La "bombe magmatique" retrouve l'icône qui lui manquait depuis la dernière mise à jour.
- Le "Manteau ardent" affiche maintenant correctement "Camouflé" au lieu de sa description.

Correction :

- Sous les éditions EE, les sorts n'apparaissent plus en avance alors que le niveau requis pour les lancer n'est pas atteint.
- Le sort "Apaisement" n'est plus absent du panel de sorts au niveau 1.
- Correction des erreurs de la traduction anglaise : Le sort Bombe magmatique (Magma Ball) n'a plus le texte de Flammes (Produce fire) à la place du sien.

Maître de l'essaim :

Correction de sort :

- Correction d'une erreur de typo dans le fichier d'installation qui empêchait d'invoquer l'Arygnée de crystal.

Correction de créature :

- Correction d'une erreur de typo dans le fichier d'installation qui empêchait le fonctionnement de la dégénérescence causée par la Crécelle du chaos.

Correction :

- Sous SOD, les morts vivants n'ont maintenant plus l'apparence de vermines
- Sous les éditions EE, les sorts n'apparaissent plus en avance alors que le niveau requis pour les lancer n'est pas atteint.
- Sous les éditions EE, les araignées n'ont plus des couleurs horribles (j'avais oublié dans le tp2 la ligne de copy des fichiers correctifs existants depuis la v12)

Marcheur des ombres :

Amélioration :

- Toute petite correction du sort "Flou" : il n'est plus compatible avec lui même (correction du jeu de base)

Corrections :

- Ses hlas ont maintenant un titre permettant de les identifier clairement.

Savant artilleur :

Correction de sort :

- Rajout du fichier oublié dans l'archive qui ne permettait pas de profiter du sort "Projectiles de force de Mordenkainen" amélioré. Pire, sans ce fichier, on oubliait le sort pour rien !

- Réduction de 50% de la zone d'effet du sort "Projectiles de force de Mordenkainen" émulé pour BG2/BG2EE pour correspondre au sort tel qu'il est dans IWDEE.
- Ajout de la gestion des 15% supplémentaires de zone d'effet du sort "Projectiles de force de Mordenkainen" après le niveau 20, par défaut toujours active auparavant.

Correction :

- Sous IWDEE, le kit n'utilise maintenant plus le sort "Projectiles de force de Mordenkainen" émulé pour BG2/BG2EE, mais bien celui inclus dans IWDEE.

Seigneur de guerre :

Ajout :

- 1 nouveau sort de niveau 10 : "Dernier recours".

Sorcelier

Modifications :

- Le "script spécialiste" du DUKP est maintenant copié même sous les éditions EE, ceci afin de pouvoir donner le kit à un sorcier qui ne soit pas le protagoniste principal (il faut quand même qu'il ait les caractéristiques requises).

Corrections :

- Correction des erreurs de la traduction anglaise : sous les éditions EE le sorcier "dagues" affichait le texte du sorcier "bâton".

Explorateur théurgique :

Modification :

- Suppression de l'inconvénient "Équilibre divin : -1 sort divin mémorisable par niveau de sort" qui crée de gros bugs (aucun sorts au niveau 1, sorts perdus au rechargement, etc)
- Les bonus au temps d'incantation sont désormais gagnés aux niveau 8 et 15.
- Ajout d'un script pour qu'il fasse des hiatus plus souvent (aléatoirement).

Corrections :

- Correction du bug qui empêchait de recevoir les sorts de mage à la création du personnage.
- Le kit est maintenant correctement nommé Explorateur théurgique / Entropiste dans la fiche de personnage et l' inventaire (en haut).

Derat's Unused Kits Pack v15 : (06-03-18)

Général :

Ajouts :

- 1 kit : Ombremage

Prêcheur des flammes :

Amélioration de sort :

- le sort "Souffle enflammé" a maintenant une portée plus courte qui correspond à la longueur du souffle (pour ne plus souffler dans le vide).

Maître de l'essaim :

Corrections :

- Le Sorcier kritt peut maintenant correctement être invoqué.

Seigneur de guerre :

Modification de sorts :

- "Célérité" utilise maintenant l'opcode "hâte" pour un fonctionnement plus standard.
- "Frénésie" utilise maintenant l'opcode "hâte améliorée" pour pouvoir dépasser les 5 attaques par tour.

- Modification de la liste des objets trouvables avec le sort "Miracle". Certains ne faisaient vraiment pas plaisir quand on les recevait.

Modification :

- Le taco de base est maintenant limité à 6, comme celui du prêtre. Parce que dans tous les tests que j'ai fais, une fois qu'il rattrape ses niveaux de guerriers, il a un taco supérieur à tous les guerriers de l'équipe.

Corrections de sort :

- "Miracle" est maintenant vraiment aléatoire (correction du fait qu'il ne pouvait pas lancer 2 jets de pourcentage différents la même seconde (dans le cas de double miracle, objet trouvé, pouvoir gagné, etc...)).
- "Dernier recours ne tue plus automatiquement le sdg qui le lance (Mort si moins de 60 pvs était lancé après la descente à 1 pv).
- Correction de l'animation de "Magie durable" qui était jouée beaucoup trop haut.

Corrections :

- Correction de ce fichu bug des katanas qu'il ne pouvait pas utiliser. Maintenant il peut les porter sans soucis (à moins qu'un autre module ne vienne encore remettre à zéro les katanas vanilla).
- Correction de la "voie des recherches arcaniques" qui lui enlevait un sort par niveau de sort et lui enlevait son malus d'xp réduite.

Sorcelier

Correction :

- La Robe de combat de Sarat-tapaï immunise maintenant son porteur contre le sort "Transformation de Tenser".

Savant artilleur :

Correction :

- Le sort "Projectiles de force de Mordenkainen" est maintenant correctement copié dans le jeu avec la commande ADD_SPELL pour pouvoir être appris par un sorcier.

Corrections de sort :

- Le sort "Projectiles de force de Mordenkainen" n'affiche désormais plus d'explosion de feu.
- Le sort "Projectiles de force de Mordenkainen" version standard ne peut maintenant plus dépasser les 7 missiles, comme dans IWD.
- Le sort "Projectiles de force de Mordenkainen" a maintenant des dégâts correctement augmentés avec le niveau.

Chantelameur :

Amélioration :

- Ajout d'une option pour rendre le Chantelameur moins RP et plus plaisant à jouer.

Correction :

- Modification de l'équipement au démarrage de TOB. Il n'a plus une copie supplémentaire de Belm +2 et la Lame de brûlure +3.

Explorateur théurgique :

Amélioration :

- Légère modification du script pour qu'il fasse toujours "plus de hiatus" aléatoires, mais moins souvent par jour.

Derat's Unused Kits Pack v16 : (15-04-19)

Général :

Corrections :

- Corrections d'erreurs sur les fichiers anglais empêchant l'installation de plusieurs kits. Merci à Boomer676 et Gusinda pour le signalement.

Prêcheur des flammes :

Amélioration :

- Ajout dans la routine des sorts à effacer (soins, guérison, etc...) de tout un tas de sorts rajoutés par d'autres mods)

Amélioration de sort :

- Réécriture du hla "Alchimie du feu". Le prêcheur a désormais le choix de la potion qu'il fabrique, et cela lui coûte 100 pièces d'or. Le "Baume de protection contre le feu", clone inutile de la "potion de résistance au feu" est remplacé par une potion plus utile, la "Potion de fournaise interne".

Maître de l'essaim :

Correction :

- La morsure du Scarabée croquemort femelle appliquait seulement l'effet "instant death" pour tuer la cible avant qu'elle ne se relève sous forme de zombi. Hors certaines créatures y sont immunisées. Il pouvait donc y avoir une créature qui ne mourrait pas mais gagnait quand même les résistances de zombi. Le sort est changé pour tuer autrement. Maintenant, le scarabée croquemort femelles peut tout tuer (hors exclusion normales) avec ses larves.

Seigneur de guerre :

Corrections :

- Il ne peut maintenant plus utiliser les "Préceptes de la Dame des Mystères" du mod "Semi-multi-clerics".

Corrections de sorts :

- le sort "Copie miroir" est (encore) corrigé pour fonctionner normalement et ne plus créer d'erreur avec Spell revision.

Chantelameur :

Modification :

- Les deux options d'installation imposent maintenant de choisir. Il n'est plus possible de ne rien choisir en sélectionnant "tous les composants".

Amélioration :

- Ajout d'un endroit où trouver le "Jaseran elfique de chantelameur +2" dans IWDEE, toujours uniquement si un des membres du groupe est un chantelameur.

Derat's Unused Kits Pack v17 : (28-04-20)

Général :

Ajouts :

- 2 kits : Chantre de la pierre & Anatomiste.

Suppression :

- 2 kits :
 - *Maître de l'essaim. À l'époque de sa création, ce kit utilisait tous les slots de créatures n'étant pas utilisés par les modules en vf. Il était incompatible avec la plupart des gros mods en anglais. Depuis les éditions EE, de nouveaux gros modules en français sont apparus, et beaucoup embarquent de nouvelles animations de créatures, rendant le maître de l'essaim incompatible avec la plupart. Comme la popularité de ce kit frôle le zéro, il devient un boulet "inutile".*
 - *Chasseur de vermine. Malheureusement victime collatérale de la suppression du Maître de l'essaim, puisqu'il utilisait la majorité des nouvelles animations de ce dernier, je le réécrirais éventuellement plus tard sans ces créatures, si il y a de la demande.*

Correction :

- Les kits avec des hlas personnalisés n'empêchent plus l'installation du composant "Traiter les Capacités de haut niveau des mages et des prêtres comme des capacités innées plutôt que comme des sorts mémorisables" de SCS.
- Tentative d'ajout de la compatibilité avec EET. Ceci n'est pas du tout sur et demande de plus amples tests.

Ombremage :

Correction :

- Il ne pouvait pas être installé sur BGEE. C'est corrigé.

Savant artilleur :

Modifications :

- Il apprend maintenant automatiquement le sort "Projectiles de force de Mordenkainen" au niveau 8, ceci afin qu'il ne soit plus possible de le rater.
- Il gagne maintenant des utilisations gratuite (comme capacités spéciales) de "Projectile magique" à haut niveaux.

Derat's Unused Kits Pack v17.1 : (31-04-20)

Général :

Correction :

- L'installation des kits ne fait plus planter les éditions EE (ce bug était apparu après une modification pour la version 17)

Prêcheur des flammes :

Correction de sort :

- Le sort "Souffle enflammée" est enfin corrigé pour fonctionner sous les éditions EE et/ou avec TobEx installé.

Derat's Unused Kits Pack v17.5 : (04-12-21)(Pas la vraie v18, il reste plein de choses "à faire")

Général :

Ajouts :

- Un kit : Croisé de Garagos
- Le Chasseur de vermines est de retour ! (Le maître de l'essaim ne reviendra pas, la suppression de toutes les créatures utilisant de "nouvelles animations créant trop d'incompatibilités" ne lui laissant plus grand chose d'intéressant.)

Chasseur de vermine :

Modifications :

- Modification des listes des créatures que le kit peut conjurer.
- Très légère modification des pourcentages pour l'Appel de vermine. Avant, appeler 4 créatures était vraiment trop rare.

Porteur de haine :

Modifications :

- -3 en INT/SAG/CHA + malus d'xp c'était trop violent. Pour respecter le rp ça devient -1 en INT/SAG/CHA.

Chantre de la pierre :

Modifications :

- Son inconvénient de -2 sorts par niveau de sort passe à -1 sort par niveau de sort.

Explorateur théurgique :

Modifications :

- Suppression de l'inconvénient : "Entropie recherchée" qui rendait le kit peu attrayant.

Derat's Unused Kits Pack v17.6 : (08-01-22)

Croisé de Garagos :

Correction :

- Le nom du dieu correspondant redevient ce qu'il aurait toujours du être : Garagos. (merci à Le Marquis)
- Il peut maintenant être installé sous IWDEE (bête copie des routines du Prêcheur = bêtise) (merci à Jylac35)

Chantre de la pierre :

Correction :

- Il peut maintenant être installé sous IWDEE (bête copie des routines du Prêcheur = bêtise)

Derat's Unused Kits Pack v18 : (01-03-2023)

Général :

Amélioration :

- tous les kits sont désormais traduits en anglais.

Corrections :

- Quelques corrections mineurs grâce aux report de bug sur le forum.

Derat's Unused Kits Pack v18.1 : (12-05-2024) "Simplification".

Général :

Suppression :

- Kit Chantre de la pierre : il ne pouvait pas combattre ET chanter (comme c'était prévu) et était donc conceptuellement nul.
- Sorcier : avoir un sorcier kitté dans oBG2 c'était cool, mais plus personne n'utilise oGB2. Pour sa mise à jour où il apprend bâton ET dague, retrouvez le dans le DAWAP.

Marcheur des ombres :

Correction :

- Son Manteau d'ombres le faisait attendre 7 secondes pour devenir invisible.

Savant Artilleur :

Modifications :

- Réécriture de ses capacités.
- Suppression des capacités élémentaires du projectile magique qui obligeait à faire un clic en plus quasiment tout le temps pour rien ("Force" choisie dans 99% des cas).
- Amélioration du Bouclier.

Seigneur de guerre :

Modification :

- Suppression du système de sorts aléatoires qui obligeait à faire une pause lors du changement de niveau. Maintenant le SDG gagne progressivement des sorts.

Chantelameur :

Modification :

- BG2isation par défaut. S'en est fini de l'unique option du dukp qui posait soucis avec le BWS.
- Simplification de son texte descriptif.

Explorateur théurgique :

Correction :

- Il est dorénavant immunisé contre les deux salles "magie sauvage" et "magie morte" du niveau 3 de la Tour de garde.